

# Trabajo Fin de Grado

Isamu Noguchi : paisajes para el juego

Autor/es

M<sup>a</sup> Pilar Villuendas Celestino

Director/es

Sergio Sebastián Franco

Escuela de Ingeniería y Arquitectura  
2013

# Isamu Noguchi : paisajes para el juego

## R E S U M E N

El espíritu de experimentación, el conocimiento de la naturaleza y su carácter multidisciplinar hacen que Isamu Noguchi sea mucho más que el escultor que conocemos. Su obra abarca desde la pequeña escultura al tratamiento del paisaje a gran escala, y está siempre cargada de expresión simbólica, de una profunda sensibilidad por los materiales, y con la clara intención de crear espacios para enriquecer a la sociedad.

Dentro de su extensa obra, el trabajo desarrolla el estudio concreto de los parques infantiles. Pensados como espacios de exploración e investigación, en ellos, y mediante el uso de diseños vanguardistas, evocadores y educativos, Noguchi moldea y esculpe el terreno como método de integración en la naturaleza.

La metodología de trabajo va a consistir en el estudio de la evolución del desarrollo de los parques infantiles, comenzando por buscar cómo surgieron y encontrando los puntos de inflexión que ayudan a entender los cambios producidos de unos diseños a otros, pasando de parques esculpidos completamente en el terreno a su concepción como plataformas dónde se posan los equipamientos de juego, a través de aquellos parques que entrelazan un terreno esculpido con la colocación de equipamientos de juego fusionando el mundo natural y el artificial.

El análisis de estos proyectos no va a ser independiente, sino que van a estar dentro de una línea temporal marcada por la obra del autor, llena de relaciones con su propia obra o con la de sus colaboradores.

Al final del trabajo se han desarrollado unas fichas que resumen cada uno de los proyectos de parques infantiles estudiados, además de contener el dibujo de los planos dibujados.



ISAMU NOGUCHI  
paisajes para el juego



## ISAMU NOGUCHI: PAISAJES PARA EL JUEGO

Autor | M<sup>a</sup> Pilar Villuendas Celestino

Director | Sergio Sebastián Franco

Escuela de Ingeniería y Arquitectura | 2013

Universidad de Zaragoza

## Índice

05	Abstract
	Palabras clave
06	Estado de la cuestión
07	Vida y obra
11	Introducción a los parques infantiles
13	Terreno esculpido
21	Esculturas de juego sobre terreno esculpido
41	Escultura de juego sobre plataforma
47	Conclusiones
49	Bibliografía
51	Fichas de los proyectos



## Abstract

El espíritu de experimentación, el conocimiento de la naturaleza y su carácter multidisciplinar hacen que Isamu Noguchi sea mucho más que el escultor que conocemos. Su obra abarca desde la pequeña escultura al tratamiento del paisaje a gran escala, y está siempre cargada de expresión simbólica, de una profunda sensibilidad por los materiales, y con la clara intención de crear espacios para enriquecer a la sociedad.

Dentro de su extensa obra, el trabajo desarrolla el estudio concreto de los parques infantiles. Pensados como espacios de exploración e investigación, en ellos, y mediante el uso de diseños vanguardistas, evocadores y educativos, Noguchi moldea y esculpe el terreno como método de integración en la naturaleza.

La metodología de trabajo va a consistir en el estudio de la evolución del desarrollo de los parques infantiles, comenzando por buscar cómo surgieron y encontrando los puntos de inflexión que ayudan a entender los cambios producidos de unos diseños a otros, pasando de parques esculpidos completamente en el terreno a su concepción como plataformas dónde se posan los equipamientos de juego, a través de aquellos parques que entrelazan un terreno esculpido con la colocación de equipamientos de juego fusionando el mundo natural y el artificial.

El análisis de estos proyectos no va a ser independiente, sino que van a estar dentro de una línea temporal marcada por la obra del autor, llena de relaciones con su propia obra o con la de sus colaboradores.

## Palabras clave

Abajo:

**figura 01** Isamu Noguchi, 1930, The Noguchi Museum

Noguchi | Parque infantil | Esculpir | Terreno | Paisaje | Arquitectura | Naturaleza | Geometría | Equipamiento | Juego



## Estado de la cuestión

La obra de Isamu Noguchi siempre había sido observada desde el punto de vista de su relación con otros artistas y arquitectos de su época. No fue hasta 2001, cuando la arquitecta Ana María Torres realizó lo que sería el primer libro que recogía la obra de Isamu Noguchi por completo, *Isamu Noguchi: un estudio espacial*.

Sin embargo, la parte dedicada al tema de este trabajo, parques infantiles, quedaba reducida a una escueta porción de la publicación, además de que las relaciones entre sus proyectos de paisaje, plazas y jardines, y sus parques infantiles no aparecían realmente definidas.

Quizás esta publicación fue precursora del desarrollo de tesis doctorales en estos últimos años, y es posible que el descubrimiento de estos parques infantiles a raíz de su libro, haya hecho que artistas como Shaina Larrive hayan decidido profundizar en sus propuestas.

En 2008, Shaina Larrive decidió estudiar las zonas de juego que Isamu Noguchi había realizado para la ciudad de Nueva York, *Proposed Space: Isamu Noguchi's Five Playground Designs For New York City*, investigando concretamente cuales eran los elementos que componían estos parques y cuál era el contexto en el que se había producido y posteriormente fracasado. Sin embargo, los parques continuaban sin incorporarse directamente al resto de la obra.

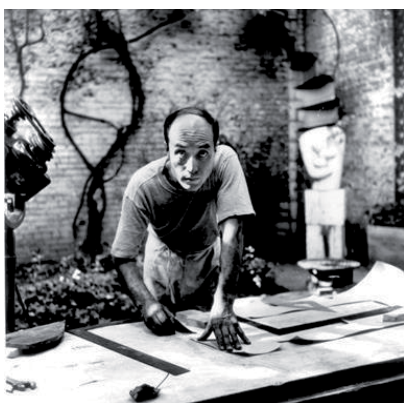
También, posteriormente, en el 2012, un arquitecto, Ahn Yeju Bada, dedicó su tesis al desarrollo del parque que Isamu Noguchi había realizado con el arquitecto Louis Kahn, el *Riverside Drive Park*, donde investigó minuciosamente la relación entre el concepto de espacio incompleto de Louis Kahn y su participación en el proyecto junto a Isamu Noguchi.

Además, revistas como *Paisea*, en el año 2012, han publicado artículos acerca de las zonas de juego, en los que Isamu Noguchi aparece como un personaje imprescindible para lo que fue el desarrollo de zonas de juegos creativas e innovadoras.

Después de observar la obra completa de Noguchi y los estudios realizados anteriormente, es inevitable quedar atrapado dentro de su inventiva formal y conceptual aplicada en los trabajos de parques infantiles, y ver cómo no derivan de teorías aleatorias, sino que están fundamentados y alimentados por una evolución personal y temporal.



## Vida y obra



De arriba a abajo:

**figura 02** Isamu Noguchi, Berenice Abbott  
Isamu Noguchi with Glad Day, 1930, The  
Noguchi Museum

**figura 03** Isamu Noguchi, 1930, The  
Noguchi Museum

**figura 04** Isamu Noguchi en su estudio,  
1950, The Noguchi Museum

Isamu Noguchi es conocido principalmente en el terreno de la escultura, sin embargo, a pesar de no tener una formación en paisajismo, fue uno de los primeros artistas que comenzaron a esculpir el terreno y el espacio público.

Utilizó sus conocimientos artísticos y espaciales para crear paisajes que consideraba como grandes esculturas.

Posee una obra muy diversa, innovadora y ecléctica, con dificultades para ser catalogada, inspirada en elementos tradicionales y cargada de simbolismo donde se entrelazan su experiencia en la escultura académica, la estética moderna y la influencia de su herencia japonesa-americana.

Es difícil encajar su obra dentro de cualquier clasificación formal, sin embargo, inició nuevas vías estéticas, que aunque no se llegaron a desarrollar, serían muy influyentes posteriormente. Concebía la escultura como un todo espacial en lugar de como un objeto, manipulaba conceptos vinculados a los espacios y rituales antiguos y los incorporaba en sus espacios escultóricos, además de aportar los avances tecnológicos y el uso de materiales desconocidos a la estética escultórica.

Isamu Noguchi nació en Los Ángeles en 1904. Su madre era americana y su padre japonés, un mestizaje que estaría siempre presente en él a lo largo de su infancia. Nació en Estados Unidos pero muy joven se trasladó a Tokio con su madre, donde creció en contacto con la naturaleza, aprendiendo a través de la experiencia manual.

En 1917, con tan sólo trece años, regresó a Estados Unidos para estudiar, sin embargo, en 1918 al finalizar la Primera Guerra Mundial, la escuela cerró y ante la imposibilidad de volver a Japón fue acogido por el fundador de la escuela, Edward Rumely.

Ante sus deseos de convertirse en artista, Rumely le consiguió un puesto de aprendiz con Gutzon Borglum, aunque éste pensaba que Noguchi no tenía talento.

En 1923, Noguchi inició la carrera de Medicina en la Universidad de Columbia, Nueva York. Aquí conoció al Dr. Hideyo Noguchi, quién le animó para que retomara su ambición por convertirse en artista.

Un cambio significativo en su vida artística fue su asistencia a la exposición del escultor Brancusi en Nueva York, en 1926. Tras la muestra, decidió solicitar la beca Guggenheim para estudiar en París, donde se convertiría en ayudante de Brancusi y aprendería a utilizar las herramientas, los materiales y el lenguaje de la abstracción.

En 1929 regresó a Nueva York, donde se dedicaba a realizar bustos, al

no disponer de otros encargos. Es en esta época, cuando se encuentra con dos personajes que marcarían su carrera, Martha Graham y Buckminster Fuller. De la colaboración con Martha Graham en sus escenografías, descubrió la manera en la que las personas se mueven en el espacio, y el visionario Fuller se encargó de despertar en Noguchi el interés por la ciencia y la tecnología moderna, lo que luego se reflejaría en sus propuestas.

Ese mestizaje que poseía Noguchi y los acontecimientos personales ocurridos en su infancia hicieron que a partir de 1929 comenzara a buscar caminos que le ayudaran a definir su identidad y su obra. Valoraba artísticamente su doble legado como una fuente de inspiración, que le llevaría a desarrollar su obra con elementos orientales y occidentales, sin embargo, personalmente nunca llegaría a sentir su pertenencia a ninguno de los dos mundos. Así lo describió el mismo: "Me encuentro como un vagabundo en un mundo que rápidamente se va volviendo más pequeño. Artista, ciudadano americano, ciudadano del mundo, perteneciente a cualquier lugar pero a ninguno."<sup>1</sup>

De esta manera, decidió volver a sus orígenes y se trasladó a Kioto en 1931. Allí pasó dos años aprendiendo el arte prehistórico japonés y los tradicionales jardines zen, elementos que luego se verían reflejados en su obra.

Es en 1933, a su regreso a Nueva York, cuando Noguchi comienza a desarrollar proyectos de mayor escala, como los numerosos parques infantiles que proyectó para la ciudad de Nueva York y sus conocidos earthworks. Fue un periodo muy prolífico en cuanto a trabajo, sin embargo, a pesar de la innovación y rotundidad que reflejaban sus proyectos, no fueron bien aceptados socialmente y por lo tanto, no se llegaron a realizar.

Durante 1949 se dedicó a investigar los espacios rituales y de recreo del mundo, estudió la arquitectura de Gaudí y Miguel Ángel, las plazas y jardines italianos, Grecia, India y los jardines de Kioto, hasta que nuevamente decidió volver a Japón.

A partir de 1950 y durante diez años, Noguchi estuvo diseñando jardines que combinaban elementos tradicionales japoneses con la vanguardia occidental debido a su relación con arquitectos occidentales.

Desarrolló proyectos de jardines con arquitectos de la firma Skidmore, Owings & Merrill, como son los jardines de la Universidad de Yale en 1964, o los jardines del Chase Manhattan Bank en Nueva York.



De arriba a abajo:

**figura 05** Isamu Noguchi, Isamu Noguchi con Buckminster Fuller, The Noguchi Museum

**figura 06** Isamu Noguchi trabajando con Shoji Sadao, 1959, The Noguchi Museum

**figura 07** Isamu Noguchi, 1950, The Noguchi Museum

Siguiente página, abajo:

**figura 08** Isamu Noguchi con la maqueta de Skyviewing, 1969, The Noguchi Museum

<sup>1</sup> Rychlak, Bonnie, Isamu Noguchi: a sculptor's World, ed. Steidl, Gottingen, Abril 2004 p. 39.



En 1985 abre el Museo Noguchi en Nueva York, considerado como la culminación del compromiso del artista con el espacio público. El edificio aparece precedido por un jardín de esculturas al aire libre, que se integran en perfecta armonía con el espacio arquitectónico y el paisaje.

Noguchi recibió numerosos premios en los últimos años de su carrera como la Medalla Edward MacDowell en 1982 o la Medalla Nacional de las Artes en 1987, un año antes de su fallecimiento en Nueva York en 1988.





La metodología de trabajo va a consistir en el estudio de la evolución del desarrollo de los parques infantiles, comenzando por buscar cómo surgieron y encontrando los puntos de inflexión que ayudan a entender los cambios producidos de unos diseños a otros, pasando de parques esculpidos completamente en el terreno a su concepción como plataformas dónde se posan los equipamientos de juego, a través de aquellos parques que entrelazan un terreno esculpido con la colocación de equipamientos de juego fusionando el mundo natural y el artificial.

El análisis de estos proyectos no va a ser independiente, sino que van a estar dentro de una línea temporal marcada por la obra del autor, llena de relaciones con su propia obra o con la de sus colaboradores.

## Introducción a los parques infantiles de Noguchi



Las propuestas de parques infantiles vanguardistas de Isamu Noguchi se originan, por un lado, en la manera de entender la escultura por parte del artista y por otro, en las ideas que tenía acerca del desarrollo de los niños y del juego.

A principios de los años 20 existía una idea común entre los artistas europeos de que el mundo había cambiado, y que por lo tanto debía cambiar el arte que lo representaba. Esta idea entra dentro del idealismo utópico moderno basado en que el arte podía mejorar o reformular el mundo.

Isamu Noguchi, tras su estancia en París en contacto con artistas como Brancusi, Calder, Kantor y Stuart Davis, reconoció esa necesidad de cambio.

Dentro de este cambio artístico en el que se inscribió, Noguchi proponía acerca de la escultura: “Liberarse del pedestal propio del museo y su falso horizonte, la escultura debe reincorporarse al mundo proporcionado con el hombre”.<sup>1</sup>

Es decir, entendía la necesidad de que la escultura debía estar integrada en el entorno urbano e interactuar con los seres humanos.

Sus primeras obras, anteriores a los parques infantiles, Musical Weather-vane, Monument to the Plow, Monument to Ben Franklin muestran esta nueva forma de escultura, buscando la remodelación para la vida moderna y la mejora de la sociedad.

Con esta nueva concepción de la escultura, sus primeros parques se entienden como esculturas a gran escala donde el hombre participa de ellas y las recorre, además de convertirse en arte público antes de que apareciese este término.

De arriba a abajo:

**figura 09** Isamu Noguchi, The Noguchi Museum

**figura 10** Isamu Noguchi trabajando en una de sus esculturas, The Noguchi Museum

<sup>1</sup> Isamu Noguchi, “Excerpts from Essay for Museum of Modern Art, Kamakura”, 1952, reprinted in Diane Apostolos-Cappadona and Bruce Altshuler, ed., Isamu Noguchi: Essays and Conversations (New York: Harry N. Abrams, 1994), 39.

La concepción de estos parques infantiles parten de las ideas que Noguchi tenía sobre el juego y el desarrollo de los niños y la creencia en el potencial educativo que podían tener las formas escultóricas en el desarrollo de estos parques.

Estos parques infantiles poseen un diseño similar, de formas sencillas, con un potente carácter investigador y educativo, lugares donde los niños exploran cada uno de los elementos que conforman el parque y aprenden durante el proceso, es decir, investigan también el espacio que queda entre esos elementos. Noguchi los asimilaba a cursos de introducción a las formas y funciones simples, mediante los cuales se lograba la estimulación de la imaginación. Tal y como él sugería:

Los niños, yo creo, deben ver el mundo de manera diferente a los adultos, su conciencia acerca de sus posibilidades es más primaria y atiende a sus capacidades. Cuando un adulto intenta imaginar algo como un niño, este debe proyectarse a sí mismo viendo el mundo como si fuera una experiencia totalmente nueva. Me gusta pensar en los parques de juego como formas primarias y funciones simples, misteriosas y evocadoras. El mundo de un niño sería un mundo original, fresco y claro.<sup>2</sup>

Los parques infantiles de Noguchi están llenos de referencias a conceptos de espacio, lugar y tiempo, y también de referencias simbólicas a otras obras que le han influenciado profundamente. Prácticamente toda su obra, parte de una referencia original, que desaparece durante el proceso y es sustituida por una metáfora.

El interés de Isamu Noguchi por las zonas de juego ha sido probablemente al que más tiempo dedicó en su vida y además, junto a sus earthworks, constituyeron la base sobre la que luego se desarrollaría toda su obra de parques y jardines.

De esta manera, se encuentran numerosos ejemplos de parques y jardines que se derivan de los experimentos realizados en las zonas de juego, o a veces esta retroalimentación es a la inversa.



De arriba a abajo:

**figura 11** Isamu Noguchi, Isamu Noguchi con la maqueta de Contoured Playground, 1941, The Noguchi Museum

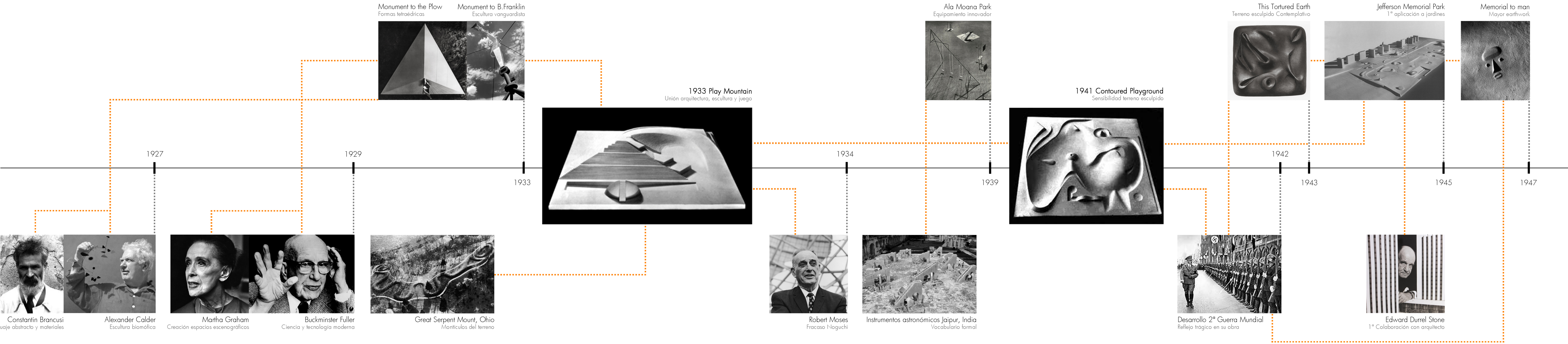
**figura 12** Isamu Noguchi con Kenzo Tange en los puentes de Hiroshima, 1951, The Noguchi Museum

**figura 13** Isamu Noguchi eligiendo las rocas para alguno de sus jardines, The Noguchi Museum

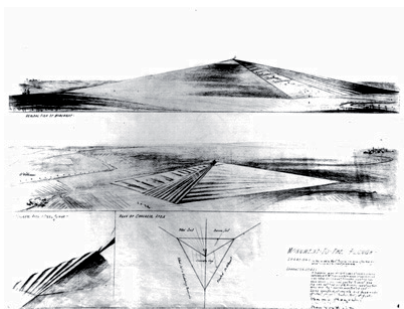
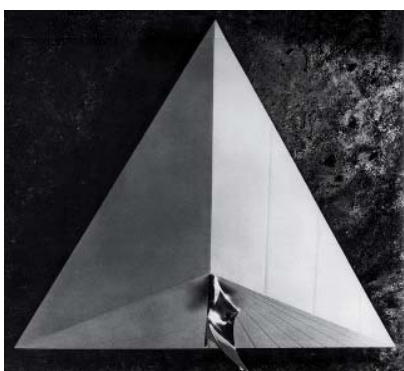
<sup>2</sup> Isamu Noguchi, "Excerpts from Essay for Museum of Modern Art, Kamakura", 1952, reprinted in Diane Apostolos-Cappadona and Bruce Altshuler, ed., *Isamu Noguchi: Essays and Conversations* (New York: Harry N. Abrams, 1994), p. 161.



01 TERRENO ESCULPIDO



## 01 Terreno Esculpido



De arriba a abajo:

**figura 14** Great Serpent Mound, Ohio, 1846

**figura 15** Isamu Noguchi, Maqueta Monument to the Plow, 1933, The Noguchi Museum

**figura 16** Isamu Noguchi, Dibujos Monument to the Plow, 1933, The Noguchi Museum

Durante las décadas de los años treinta y cuarenta, Isamu Noguchi desarrolló una serie de trabajos basados en la manipulación de la superficie terrestre. Aquí encontramos sus primeros parques infantiles, proyectados en paralelo con sus earthworks.

Estos dos grupos de proyectos poseen el mismo origen aunque al diferir en el uso, sus conceptos y su voluntad expresiva varía.

Todos ellos se conciben como esculturas en la tierra, como topografías heterogéneas donde se entrelazan formas geométricas y naturales.

Tanto los earthworks como los parques infantiles de sus inicios parten de referencias que Noguchi había visitado durante los años veinte, y que utilizaría en su obra de manera constante, éstas son los jardines tradicionales japoneses, la mitología oriental y occidental, los lugares prehistóricos como el Great Serpent Mound de Ohio y la búsqueda del reflejo de la situación social de su tiempo. Además de basarse en sus propias ideas y visiones sobre lo que él consideraba que debía ser iba el futuro, y la creación de formas intemporales.

Con estas obras Noguchi se convertiría en el precursor de un arte que se desarrollaría posteriormente en la década de los años sesenta y setenta, el land art, debido a su manera de tratar el terreno y su adecuada atención al paisaje, hasta el punto de considerarlo un nuevo material con el que crear esculturas.

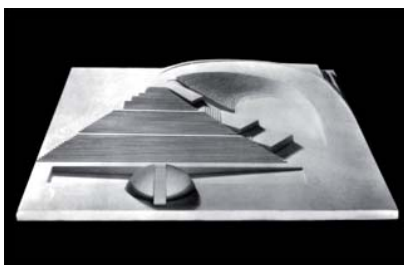
Dentro de esta clasificación encontramos dos parques infantiles de Noguchi esculpidos en el terreno, Play Mountain, en 1933 y Contoured Playground, en 1941. Sin embargo, en el mismo año en el que se proyectó el primero, Play Mountain, Isamu Noguchi realizó un earthwork, Monument to the Plow, que dejaría entrever algunas características que marcarían el diseño de esta primera zona de juegos.

Monument to the Plow se trata de una escultura de gran escala formada por una pirámide triangular de tierra. Cada una de las caras de esta forma geométrica posee un tratamiento distinto, representando así un guiño a la agricultura americana. Esta pirámide triangular, que posteriormente vamos a observar en otros proyectos tiene un doble origen, por un lado, los montículos funerarios de los indios americanos y por otro su estrecha relación e influencia de Buckminster Fuller. Durante 1929, había aprendido de Fuller la tecnología moderna y la forma visionaria que tenía el arquitecto de entender el futuro, pero también su teoría de que la pirámide de cuatro caras era la unidad básica de la materia.

El primer parque infantil que desarrolló Isamu Noguchi fue Play Mountain, en 1933. Se trata de una propuesta que rompe de manera radical con la idea de las zonas de juego urbanas que existían en los años 30, debido







Página anterior:

**figura 17** Isamu Noguchi, Vista 01 Maqueta Play Mountain, 1933, The Noguchi Museum

Página actual:

**figura 18** Isamu Noguchi, Vista 02 Maqueta Play Mountain, 1933, The Noguchi Museum

**figura 19** Isamu Noguchi, Vista 03 Maqueta Play Mountain, 1933, The Noguchi Museum

**figura 20** Planta de Play Mountain realizada por la alumna Mª Pilar Villuendas

a la austeridad de equipamientos de juego que presentaba frente los estándares de la época.

Las ideas iniciales que marcaron el diseño de Playmountain se reflejarían en sus trabajos futuros de jardines, paisaje y zonas de juego, cómo él mismo declaró: "Playmountain fue el origen sobre el que nacieron todas mis ideas relacionando escultura y tierra. También es el progenitor de los parques infantiles como paisajes esculturales".<sup>1</sup>

Play Mountain fue un proyecto que, al contrario que los posteriores, no estaba pensado para un lugar concreto, pero sí poseía una intención clara, conseguir el máximo espacio de juego posible dentro de una parcela de la ciudad, por lo que se podría decir que estaba pensado para ocupar los vacíos de las grandes ciudades. Un concepto que Aldo Van Eyck llevaría a la práctica en Ámsterdam a partir de 1947, con esa ocupación con parques infantiles de solares abandonados o devastados por la guerra.

En este caso, la propuesta de Noguchi se trata de un espacio conceptual sin equipamiento externo, formado únicamente por tierra esculpida, que al igual que en Monument to the Plow, la forma obtenida era una pirámide triangular que ofrecía diferentes áreas de juego conectadas entre sí. Esta fue la primera vez en la que Noguchi introdujo los mitos del mundo antiguo a través de esta forma geométrica, la pirámide, que simboliza el punto de encuentro entre dos mundos.

Sin embargo, en el caso de Play Mountain, al tratarse de un parque infantil en el que, además de la contemplación, se suma el hecho de la participación del hombre, la pirámide se encuentra tallada de diferentes formas creando así una multiplicidad de espacios para el juego conectados entre sí, y donde el proceso de pasar de un juego a otro está en completa continuidad, por lo que se trata de un juego en sí mismo.

Un lado de la pirámide está esculpido para dar lugar a unos escalones, mientras que en el otro aparecen dos pendientes diferentes con funciones distintas. Además, Noguchi propone usos diferentes de estas zonas en función del tiempo, de manera que esta escultura a gran escala se entiende como un elemento dinámico que es ocupado en su totalidad espacial y temporal.

La única discontinuidad existente entre la zona escalonada y la zona más sinuosa son tres masivos escalones sobre los cuales crece la vegetación. Éstos presentan una escala mayor que la de los niños y no están pensados como zona de juego, sino que se trata de un monumento a los niños cuyo

<sup>1</sup> Rycklak, Bonnie, Isamu Noguchi: a sculptor's World, ed. Steidl, Gottingen, Abril 2004, p.22



énfasis está en evocar emociones arcaicas.

Otro elemento significativo es la aparición del agua como elemento escultórico, algo que luego se convertiría en una constante en su obra.

El proyecto, a pesar de su innovación y del cambio que suponía en el campo de la escultura y la arquitectura, no se llegó a construir, pero sentaría la base para sus trabajos posteriores.

En 1939, tras el proyecto de Play Mountain, recibió un encargo para la realización de los equipamientos de juego de un parque infantil en el parque Ala Moana en Honolulu, Hawai.

Estos diseños parten de los mismos intereses de Noguchi de crear espacios proporcionados a la escala de los niños para aprender y explorar, y con los que Noguchi exploró el concepto de crear y usar elementos didácticos como prototipos de equipamiento para sus tipologías de parques infantiles.

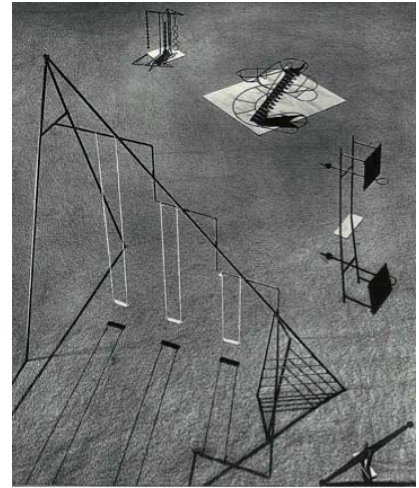
En ese momento, esta tipología aparece alejada de los inicios de Noguchi más ligados al moldeado y trabajo con el terreno y a Play Mountain, un proyecto más conceptual, sin embargo, constituye la base para lo que posteriormente sería una producción de equipamientos de juego más enraizados a un diseño industrial, que desarrollaría a partir de los años 40.

Sin embargo, estos diseños dejan ver el desarrollo constructivo que era capaz de alcanzar Noguchi en sus diseños, se proponían materiales y estructuras en equilibrio, desarrollo que no se obtiene en otras propuestas de parques infantiles y que nos hacen imaginar cómo podrían haber sido esos otros espacios.

El fracaso de estas propuestas se debió a que el departamento de parques consideró que eran peligrosas para el desarrollo del juego de los niños, por lo que tras este rechazo e indignado por esa afirmación, Isamu Noguchi decidió volver a sus inicios, y en 1941 presentaría la propuesta de otro parque infantil, Contoured Playground.

Cómo el expresó: "Me sentí obligado a responder a todas las advertencias de peligro al que expondría con mis equipamiento de juego."<sup>2</sup>

De esta manera, Contoured Playground es una superficie hecha completamente de suaves modulaciones del terreno sin aparatos de juego y donde todo estaba esculpido en la tierra. En este parque infantil no aparecen toboganes ni elementos para escalar de manera individual, sino que están esculpidos en el terreno.



**figura 21** Isamu Noguchi, Ala Moana Park, 1940, The Noguchi Museum

Página siguiente:

**figura 22** Isamu Noguchi, Vista 01 Maqueta Contoured Playground, 1941, The Noguchi Museum

<sup>2</sup> Isamu Noguchi, "Playground Equipment," *Architectural Forum* 72, October 1940, 245.



Esta propuesta refuerza conceptualmente las ideas que ya había desarrollado Noguchi en Play Mountain, acerca de crear una zona de juego creativa y eficaz. De esta manera, Contoured Playground manipula el terreno rompiéndolo en numerosos y pequeños espacios que quedan excavados en la tierra, acercando a los niños que vivían en los centros urbanos a la naturaleza.

Este modelo presenta un siguiente paso desde Play Mountain, ya que se observan las mismas características conceptuales pero con una mayor sensibilidad a los aspectos finales que se quieren conseguir. La contemplación de los aparatos de juego como elementos individuales hacen que este proyecto evolucione respecto a Play Mountain en su multiplicidad de espacios y en las dimensiones de estos. Se observan mayor número de manipulaciones del terreno como si cada uno de esos gestos fuera un aparato para el juego, sin embargo, como aparecía ya desde el inicio, el proceso de paso de uno a otro es parte del mismo. Además, desaparece esa monumentalidad tan clara de Play Mountain, que se transforma en un tratamiento del terreno más cuidado y artístico, menos primitivo.

El uso del elemento del agua también lo comparte con Play Mountain, en ese proyecto era utilizado en lugares concretos, sin embargo, en Contoured Playground, el agua fluía en las épocas calurosas a través de las colinas modeladas en el terreno para el juego, de esta manera se volvía parte del mismo.

Al igual que Play Mountain, no estaba pensado para un emplazamiento concreto, ambas se tratan de propuestas conceptuales donde la escala la da el propio niño, algo que este trabajo va a intentar desarrollar con el dibujo de los proyectos a través del estudio de otros más desarrollados.

En el caso de Contoured Playground, se concibió para construirse en algún lugar de Central Park, Nueva York, pero no aparece reflejado un lugar concreto con unas dimensiones reales.

A pesar de la calidad innovadora del proyecto, no llegó a realizarse por varios factores. A pesar de que el proyecto fue inicialmente aceptado por el Departamento de Parques de la ciudad de Nueva York, la amenaza del avance de la Segunda Guerra mundial detuvo drásticamente el avance de cualquier obra pública hasta 1946, año en el que Robert Moses, nuevo director del Departamento de Parques de Nueva York, paralizó el proyecto, ya que su mentalidad más conservadora no encontraba adecuada la creativa propuesta de Noguchi para este parque infantil, que con su innovador diseño se basaba en unas ideas que iban más allá de la concepción de parques infantiles como modelos de programas de eficiencia dentro de la ciudad.



**figura 23** Isamu Noguchi con la maqueta de Contoured Playground, 1941, The Noguchi Museum

**figura 24** Isamu Noguchi, Vista 02 Maqueta Contoured Playground, 1941, The Noguchi Museum

**figura 25** Planta de Contoured Playground realizada por la alumna M<sup>a</sup> Pilar Villuendas





**figura 26** Isamu Noguchi, vista 01 maqueta de *This Tortured Earth*, 1943, The Noguchi Museum

**figura 27** Isamu Noguchi, vista 02 maqueta de *This Tortured Earth*, 1943, The Noguchi Museum

**figura 28** Isamu Noguchi, vista 03 maqueta de *This Tortured Earth*, 1943, The Noguchi Museum

Esta forma de manipular el terreno derivó en 1943 en un nuevo earthwork, *This Tortured Earth*, con claras referencias a sus trabajos anteriores. En este proyecto el tratamiento del terreno es muy similar al que se realiza en *Contoured Playground*, sin embargo, el significado es completamente distinto.

Anteriormente se ha comentado que estas propuestas nacieron como esculturas a gran escala, que en el caso de los parques infantiles, cada una de las superficies en las que es modelada la tierra adquieren una función o una multiplicidad de funciones indefinidas. En este caso, se trata otra vez de una escultura de gran escala que no está pensada para jugar y aprender, sino que podría tratarse de un parque para los difuntos. Aquí cada una de las marcas que aparecen talladas en la tierra no es algo aleatorio donde deslizarse sino que adquieren un significado social. Isamu Noguchi quería representar con estas colinas y montículos los efectos devastadores que había producido la guerra.

La diferencia más clara entre estos trabajos y los parques infantiles no es una diferencia formal cómo fácilmente se puede observar, sino visual o contemplativa. Los parques infantiles están pensados para ser visitados y recorridos, para ser experimentados, sin embargo, los earthworks son esculturas que debido a su gran escala se han diseñado para ser vistas a gran distancia, es decir, para ser contempladas. De este modo, estos earthworks de Noguchi suponen la introducción de la manera de contemplación japonesa dentro de la cultura occidental, algo que se repetirá a lo largo de su obra.

La importancia de estos trabajos iniciales de Isamu Noguchi es tal que suponen la base sobre la que se desarrollan todos sus trabajos posteriores, tanto de parques infantiles como de jardines y plazas, ya que todos ellos son una evolución conceptual y formal del tratamiento del terreno sumada a la búsqueda de la sinergia entre la escultura y el espacio dónde se sitúa.

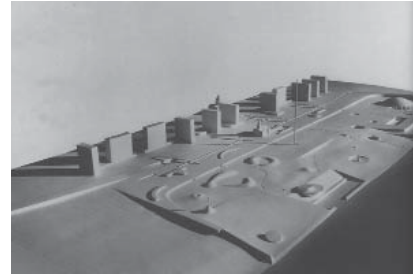
Dentro de esta investigación existe un punto de inflexión en la vida de Noguchi que marcará su obra por completo, es la necesidad que surgió en él de colaborar con arquitectos. Cómo el mismo comentó en 1948 en un artículo en *Architectural Forum*:

Hay un punto en el cual la arquitectura se convierte en escultura, y la escultura se convierte en arquitectura; en algún punto se encuentran. Tenemos que descubrir cuál es ese punto. Por ejemplo, un muro es un elemento arquitectónico. La dimensión de

ese muro es, además, un elemento escultórico.<sup>3</sup>

De esta manera y con el interés de desvincularse del concepto convencional de escultura para crear uno nuevo, consistente en el tratamiento de la escultura como una herramienta para crear espacios, Noguchi realizó un concurso para el parque Jefferson Memorial con el arquitecto Edward Durrel.

El parque Jefferson Memorial se trata del puente entre una primera tendencia en la obra de Isamu Noguchi que se une con esa necesidad de colaborar con arquitectos para alcanzar sus objetivos escultóricos. Se trata de un proyecto inspirado en los montículos tradicionales americanos del Great Serpent Mount y los jardines tradicionales zen que se traducen en una sucesión de espacios, que aparecen delineados sobre el terreno que se pliega para crear otros bajo su superficie.

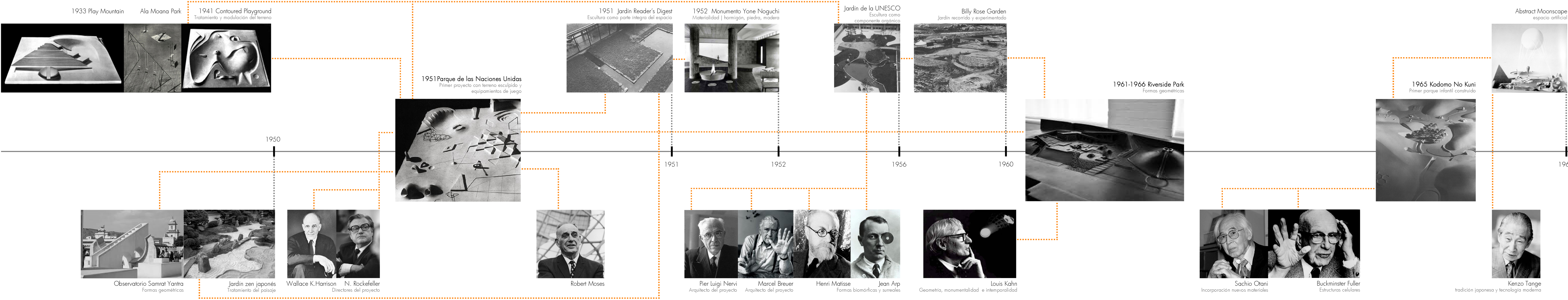


**figura 29** Isamu Noguchi, maqueta Jefferson Memorial Park, 1945, The Noguchi Museum

<sup>3</sup> Armstrong, H. "Progress in St. Louis". Architectural Forum, octubre 1948, p.74.



02 ESCULTURAS DE JUEGO SOBRE TERRENO ESCULPIDO





## 02 Esculturas de juego sobre terreno esculpido

Los parques infantiles que se han considerado dentro de esta etapa son el parque de las **Naciones Unidas**, en 1951, **Riverside Drive Park**, y el **Kodomo No Kuni**, ambos en 1961. Estos parques al igual que ocurría en la etapa anterior, se van entrelazando con una serie de proyectos de los que se abastecen y sobre los que se reflejan, generalmente son evolución de los jardines, dejando la tercera etapa como una evolución de los conceptos que Noguchi desarrolló sobre el tratamiento de patios y plazas.

En 1948, tras la realización del concurso del Memorial Jefferson Park y el Monumento a la tumba de Gandhi, Isamu Noguchi solicitó una beca a la Bollingen Foundation, con la intención de preparar un libro. Esta beca le permitió conocer países europeos como España, Francia, Inglaterra y otros, como Egipto y Bali.

Este viaje terminaría en 1950 con su vuelta a Japón, donde pasaría cuatro meses analizando el tratamiento de los jardines zen japoneses, antes de regresar a Nueva York.

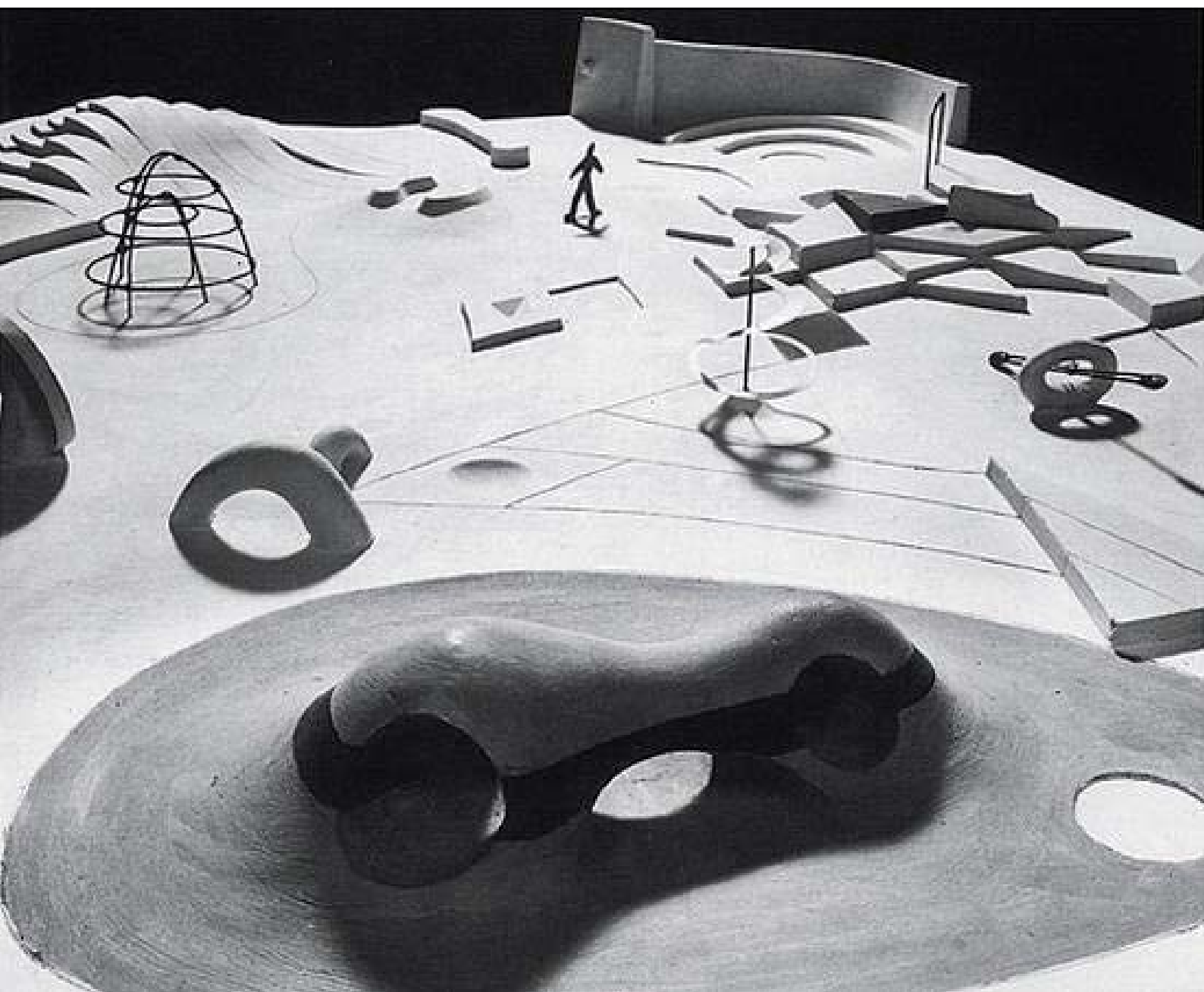
Desde sus inicios, Isamu Noguchi siempre había pretendido desvincularse del modelo convencional de hacer escultura, considerando a esta como un elemento capaz de construir el espacio, como un todo espacial, no como un objeto. Este pensamiento que más tarde se desarrollaría en sus obras de parques y jardines, comienza, como ya ocurrió en la primera etapa, con la realización de un parque infantil.

Durante su corta estancia en Nueva York en 1951, recibió el encargo que le permitió dar un paso más allá, en un momento en el que su obra estaba ganando popularidad. Se trataba del diseño del espacio infantil, que estaría ligado al nuevo edificio de las Naciones Unidas en la ciudad de Nueva York.

Este encargo le permitió combinar en un mismo proyecto el tratamiento del terreno que había realizado en sus primeras propuestas con el concepto de considerar la escultura como un todo espacial. De esta manera, este parque y los que se consideran dentro de esta etapa responden a un modelo heterogéneo en el que los equipamientos de juego, considerados como esculturas, construyen nuevos espacios, que se suman a los ya creados al modelar el terreno.

El **parque infantil de las Naciones Unidas** tuvo desde el inicio una historia compleja en la que intervinieron numerosos personajes de distintas materias.

El edificio de las Naciones Unidas comenzó a construirse en 1949, bajo la dirección de Nelson Rockefeller y el arquitecto Wallace K. Harrison. Inicialmente no estaba previsto la realización de un parque infantil junto a







página anterior:

**figura 30** Isamu Noguchi, vista 01 maqueta Parque Naciones Unidas, 1951, The Noguchi Museum

página actual:

**figura 31** Isamu Noguchi, vista 02 maqueta Parque Naciones Unidas, 1951, The Noguchi Museum

**figura 32** Isamu Noguchi, vista 03 maqueta Parque Naciones Unidas, 1951, The Noguchi Museum

**figura 33** Planta del parque de las Naciones Unidas, realizada por la alumna M<sup>a</sup> Pilar Villuendas

este edificio, pero tras las presiones generadas por el director de Parques y Jardines de Nueva York, Robert Moses, se destinaron cuarenta áreas a la realización de un parque infantil.

Este proyecto se le adjudicó a Isamu Noguchi gracias a Audrey Hess, quien era miembro del Comité Ciudadano para los Niños. Hess vio esto como una oportunidad para desarrollar un parque infantil que contribuyese a la creatividad y el diseño, algo que iba de la mano con la imagen que proyectaba la ONU. Así lo relataba el propio Noguchi: "Se propuso que el espíritu del idealismo y la buena voluntad generada por la ONU se uniera con un nuevo y más imaginativo parque para los hijos de los delegados y del vecindario."<sup>1</sup>

Noguchi trabajó durante sus viajes y la propuesta fue terminada en el verano de 1951, y supuso un desarrollo muy significativo de sus ideas anteriores. Mientras que Play Mountain y Contoured Playground se limitaban a ajustar el terreno para crear colinas y espacios inspirados en lo natural, en el parque de las Naciones Unidas hizo lo mismo pero añadiendo sobre estas superficies contorneadas equipos escultóricos.

Una vez más el propio terreno creaba formas y áreas de juegos creativos, pero se sumaba a esta base esa segunda capa de elementos escultóricos contruidos, que ya había desarrollado en el parque Ala Moana Park, sus playscapes.

Sobre la superficie modelada aparecen colinas excavadas, un gran montículo esculpido para que los niños pudieran deslizarse y, aparece por primera vez un elemento que se repetirá en el resto de parques que vamos a estudiar a partir de este momento. Se trata de una pirámide escalonada que aparece en la zona central, unos escalones triangulares.

Formalmente, parece una combinación entre sus proyectos de Play Mountain y Contoured Playground, debido a que cada una de los montículos que aparecen se asemejan a formas geométricas de Play Mountain pero llevadas a la multiplicidad de cavidades que se dan en Contoured Playground.

Cómo posteriormente afirmarí Aline B. Louchheim en el New York Times:

Pero ahora estaban ordenados para formar una entidad que, como la arquitectura moderna y como la escultura de Noguchi, no tiene un punto de vista único, estático, y orientado a lo largo de un eje, sino que se compone de una sucesión de relaciones espaciales que van

<sup>1</sup> Rychlak, Bonnie, Isamu Noguchi: a sculptor's World, ed. Steidl, Gottingen, Abril 2004, 176.

cambiando.<sup>2</sup>

Además, se pierde esa monumentalidad de su primer parque, realizando así, un acercamiento a la escala del niño y una mayor complejidad espacial.

Un cambio sustancial respecto a estos dos proyectos es el proceso de cambio de una zona a otra. Antes nos encontrábamos ante superficies plegadas continuas que reflejaban el deseo de Noguchi de hacer del proceso de cambio el propio juego. Aquí, sin embargo, observamos que esta continuidad en el terreno es diferente, se consigue a través de las esculturas para el juego.

El proyecto fue alabado por muchos sectores. Concretamente fue denominado por Audrey Hess como excelente:

Tenemos en mente el diseño de un parque infantil que estimula la imaginación de los niños y conduce a la libertad y la variedad de su juego, al mismo tiempo que asegura el cumplimiento de criterios de seguridad, mantenimiento, sanidad y confort. El parque infantil es hermoso en forma, color y planteamiento; su equipamiento también es bonito, además de estar bien diseñado. Un patio de juegos que cumple estos objetivos es acorde con los estándares buscados por las Naciones Unidas. Como tal, este parque debe señalar a los niños lo que representa las Naciones Unidas.<sup>3</sup>

A pesar del apoyo de algunos sectores, que consideraban este tipo de proyectos como beneficiosos para la sociedad, debido a su carácter experimental e innovador, el proyecto no llegó a realizarse. Sin embargo, se expuso en 1952 en el MOMA de Nueva York. Esta exposición supuso la primera plataforma pública sobre la que se mostraba la obra de Noguchi y la primera vez que se relacionaba en una misma obra arte y juego.

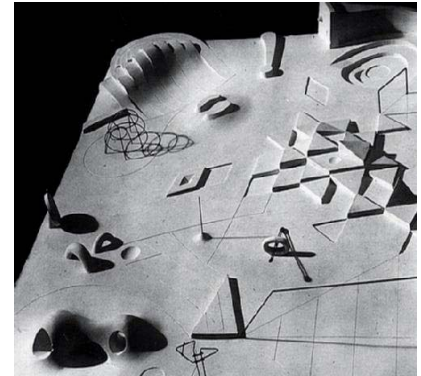
Además estos trabajos definieron la obra de Noguchi como “escultura arquitectónica” aludiendo a esa búsqueda espacial a través de la escultura.

Tras el proyecto de las Naciones Unidas, Noguchi estaba muy interesado por su cultura oriental y quería regresar a Japón. “Ahora me llegaban los vientos de la imaginación con fuerza desde Oriente”.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Louchheim, A.B.: “Noguchi and Sculptured Gardens” New York Times, 30 de septiembre, 1951, Art, X9.

<sup>3</sup> Hess, Timeline, “Letter, Hess to Lie,” 14 August 1951.

<sup>4</sup> Rychlak, Bonnie, Isamu Noguchi: a sculptor's World, ed. Steidl, Gottingen, Abril 2004, p.29.



página actual:

**figura 34** Isamu Noguchi, vista 04 maqueta Parque Naciones Unidas, 1951, The Noguchi Museum

página siguiente:

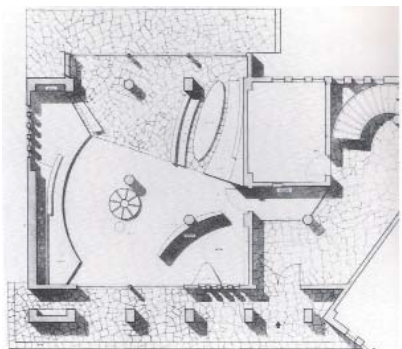
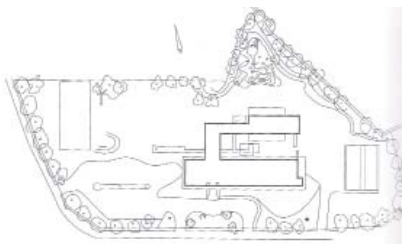
**figura 35** plano de emplazamiento del jardín del Reader's Digest, 1951, The Noguchi Museum

**figura 36** vista 01 del jardín del Reader's Digest, 1951, The Noguchi Museum

**figura 37** vista 02 del jardín del Reader's Digest, 1951, The Noguchi Museum

**figura 38** plano de emplazamiento del jardín del Monumento a Yone Noguchi, 1951, The Noguchi Museum

**figura 39** vista 01 del jardín del Monumento a Yone Noguchi, 1951, The Noguchi Museum



Así, en 1951 llegó a Japón, donde comenzó a trabajar con el arquitecto Antonin Raymond en el **jardín del Reader's Digest**. Esta propuesta le permitió profundizar en el concepto de la escultura como parte íntegra del mundo espacial, que había desarrollado ya en el parque infantil de las Naciones Unidas.

Noguchi trabajó mucho con los jardineros japoneses de los que aprendió el significado de los elementos que componían los jardines zen. En este trabajo se observa como introduce su vocabulario más formal de montículos de tierra pero más depurados y sencillos, combinados con una serie de esculturas que reflejan la abstracción tomada de las tendencias occidentales.

Otro proyecto que fue muy importante durante esta etapa en Japón fue el **monumento dedicado a la memoria de su padre, Yonejiro Noguchi**.

El proyecto constaba de dos partes, una sala y un jardín. Ambos se plantearon como una superposición de niveles donde diferentes estratos materiales combinan las tradiciones oriental y occidental.

Este proyecto muestra la materialidad que tomaba la obra de Noguchi al construirse. Utiliza materiales básicos como el hormigón, la piedra, la madera, el bronce y la cuerda que relacionan el jardín con la sala.

Otro de los grandes proyectos que realizó Isamu Noguchi llegaría en 1956 con la realización de los **jardines de la UNESCO** en París. Este proyecto le permitió trabajar con arquitectos como Bernard Zehruss, Marcel Breuer, Pier Luigi Nervi y artistas como Alexander Calder.

La idea inicial era conseguir una total integración entre ambas artes, arquitectura y escultura, sin embargo, esto no se llegó a realizar de la manera que se esperaba.

Aquí, Noguchi lleva a cabo su primer jardín monumental, de nuevo aparece esa dualidad de alturas. Diferencia en un nivel inferior un jardín, y en la planta superior una plaza, que se estudiará posteriormente.

El jardín vuelve a ilustrar la evolución de las ideas acerca de la escultura que ya había trabajado en los proyectos de las Naciones Unidas, el jardín del Reader's Digest y el monumento a Yonejiro Noguchi, la necesidad de integrar la escultura en el espacio arquitectónico para crear un contrapunto a la arquitectura y su capacidad para generar espacios.

Además se introduce un elemento que ya aparecía en los parques de juegos pero que en los posteriores se enfatiza más, el deambulatorio tradicional japonés, que permite al visitante experimentar el espacio a través del movimiento y de los cambios de perspectiva.

Sin embargo, el proyecto de jardín más influyente de esta década entre la realización de uno y otro parque infantil fue el **Billy Rose Sculpture Garden** en Jerusalén, en 1960.

Es importante destacar que el siguiente parque infantil se otorgaría a Noguchi en 1961, el Riverside Park de Nueva York. Ambos proyectos fueron complejos y duraron cinco años, por lo que se solaparon en el tiempo y ambos están influenciados entre sí.

El encargo para la realización del Billy Rose Sculpture Garden consistía en la realización de un parque escultórico de dos hectáreas situado junto al Museo Nacional de Israel. Este proyecto supone la culminación de las aspiraciones de Noguchi en cuanto a sus paisajes escultóricos, ya que lleva al límite los conceptos que ya había desarrollado en sus parques infantiles, concretamente en la zona de juegos proyectada para las Naciones Unidas.

Se trata de un gran earthwork compuesto por el vocabulario de montículos de su primera etapa, pero desaparece la contemplación. Ya no nos encontramos ante un jardín contemplativo, sino que al igual que el parque de las Naciones Unidas, los visitantes se adentran en él y lo recorren, el espacio se transforma en algo dinámico y cambia la relación entre la escultura y donde se sitúa, experimentando un diálogo entre el cielo y la tierra.

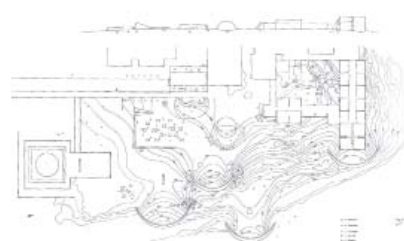
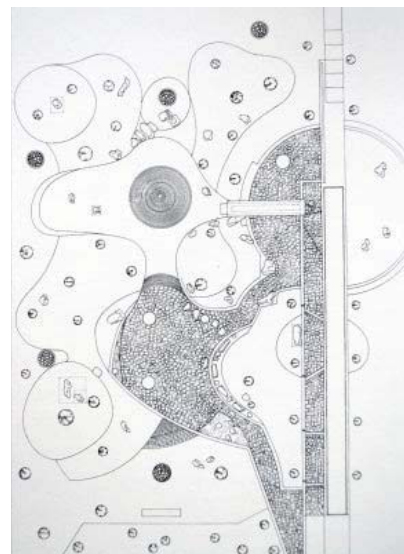
El proyecto estaba compuesto principalmente por cinco grandes muros curvos de contención que eran considerados como esculturas en sí mismas. Éstos muros de unos diez metros de diámetro definían diferentes espacios dónde se colocaban las esculturas, y que Noguchi consideró como cámaras sin techo.

Isamu Noguchi, ante la necesidad de crear unos espacios para la exposición de las esculturas de menor tamaño, realizó junto al Museo una secuencia de muros de hormigón que constituían un telón de fondo para las esculturas.

El jardín realizado por parte de Noguchi y la arquitectura del Museo de la mano de Gad y Mansfield se construían bajo el mismo esquema de reflejar la esencia del lugar y de la topografía.

De esta manera, consiguió crear un marco perfecto para la localización de esculturas de artistas como Alexander Calder, Charles Moore, Auguste Rodin y el propio Noguchi, alcanzando así una simbiosis perfecta entre sus esculturas, los muros de mampostería y las que se colocaban sobre las superficies perfiladas.

Sin embargo, el parque infantil de Riverside Park fue el proyecto más complejo al que se había enfrentado Noguchi hasta este momento.



**figura 40** plano de emplazamiento del jardín de la UNESCO, 1956, The Noguchi Museum

**figura 41** sección del jardín de la UNESCO, 1956, The Noguchi Museum

**figura 42** vista 02 del jardín del Reader's Digest, 1951, The Noguchi Museum

**figura 43** vista 01 del Billy Rose Sculpture Garden, 1960, The Noguchi Museum

**figura 44** plano de emplazamiento del Billy Rose Sculpture Garden, 1960, The Noguchi Museum





**figura 45** vista 02 del Billy Rose Sculpture Garden, 1960, The Noguchi Museum

**figura 46** Isamu Noguchi en su estudio de Long Island con la maqueta de Riverside Drive, 1960, Isamu Noguchi Museum

**figura 47** Isamu Noguchi con Louis Kahn en Nueva York, 1961

Desde 1961 y durante cinco años estuvo trabajando en la realización de este parque infantil, que construido bajo la base de los anteriores, está lleno de nuevas ideas conceptuales y espaciales.

Fue un proyecto lleno de transformaciones, tanto a nivel de tamaño, que fue disminuyendo considerablemente, como a nivel de diseño. Comienza acercándose a su último parque infantil, el de las Naciones Unidas, finalizando en algo mucho más geometrizado y no tan moldeado, debido a diferentes causas.

De nuevo, al igual que ocurrió con su anterior parque infantil, fue Audrey Hess la encargada de otorgar el proyecto a Isamu Noguchi, en 1961, después de enseñar al Comité de asignación el proyecto de zonas de juegos de las Naciones Unidas y otras de sus obras.

Para la realización de un proyecto de tal envergadura fue necesaria la colaboración con un arquitecto, para lo cual Noguchi eligió a Louis Kahn.

Ambos compartieron en esos cinco años de colaboración una estrecha amistad, su coincidente ideología acerca del espacio y la belleza, y la proliferación de una serie de modelos para un mismo parque cargados de creatividad e innovación.

Esta colaboración era muy distinta a la que Noguchi había mantenido con otros arquitectos en otros proyectos, aquí ambos trabajaban sobre el parque, no el arquitecto hacía el edificio y Noguchi el parque que aparecía adyacente. Sin embargo, aunque no están muy claros los límites de aportación entre uno y otro, Isamu Noguchi escribió al inicio de su colaboración cual sería la función de cada uno de ellos:

Supongo que mi tarea principal será el paisaje de juego en general y el mobiliario [...] Estos deben reflejar las características de las estructuras principales, lo que lo convierten en doblemente importante para comenzar correctamente. Ser simplemente creativo o “de forma libre” por supuesto, no es suficiente, sin embargo, debe tener un recurso atractivo para los niños. Qué hacer y qué no hacer es todo un reto. <sup>5</sup>

Y así fue, conforme avanzó el proyecto se estableció una cierta división del trabajo y la contribución de Noguchi se centró en la realización de las modulaciones del terreno y las esculturas de juego, de la manera que lo había realizado con anterioridad, mientras que Louis Kahn se centró en las preocupaciones formales y estructurales de las salas de juego

<sup>5</sup> Letter, Noguchi to Louis Kahn, 29 August 1961, file “Riverside Park – Playground 1960-1961,” at the Isamu Noguchi Foundation.

subterráneas y los centros comunitarios.

Se realizaron cinco propuestas diferentes para el parque de Riverside Drive. La primera de ellas, en 1961, era la más ambiciosa y se trataba del proyecto más grande al que se había enfrentado Noguchi. Además, el solar presentaba una mayor dificultad, a la que ya se había enfrentado en el proyecto del Billy Rose Sculpture Garden, los desniveles topográficos.

La solución que se dio a este problema se diferenciaba formalmente de sus primeros parques infantiles y se asemejaba más al Billy Rose Sculpture Garden. La superficie del proyecto se modelaba de igual manera, pero no era un completo reordenamiento del terreno como ocurría en Play Mountain o Contoured Playground, sino que las formas se adaptaban a la topografía.

Existían tres niveles diferentes en el solar, al este con Riverside Drive, al oeste había una fuerte pendiente hacia el West Side Highway y luego una explanada localizada sobre las vías subterráneas del Ferrocarril Central de Nueva York.

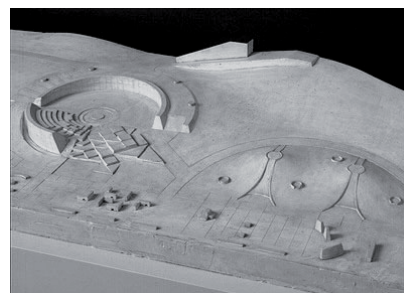
La forma natural del terreno se utiliza como un parámetro dado, que se integró desde el inicio del proyecto, e influyó directamente en la colocación de los diferentes elementos.

Tal como se observa en las imágenes, se distinguen cuatro elementos dominantes en el proyecto, que desde el norte son, un laberinto de arena o zona de juegos que aprovecha los muros de contención existentes, una enfermería subterránea accesible desde Riverside Drive, iluminada por la parte superior, un anfiteatro con una zona de escalones triangulada que aprovecha los muros de la enfermería mostrando así su firmeza, del mismo modo que se había hecho en el parque de las Naciones Unidas y una montaña para deslizarse que aprovecha una colina ya existente, todo ello rodeado en la parte inferior con esculturas de juego realizadas en hormigón, similares a las realizadas para el modelo de las Naciones Unidas.

El anfiteatro se concibe como el corazón de la propuesta, se trata de un núcleo generador y distribuidor hacia el resto de actividades que se desarrollan en el parque.

Estas formas se pensaron de manera que tuvieran diferentes significados y que esta dualidad permitiera la creación de un parque infantil más abierto a la experimentación.

Al igual que en sus primeras propuestas de parques infantiles, aquí, aunque no existía una continuidad de modulación del terreno tan clara, si que



**figura 48** maqueta escayola Riverside Drive Park propuesta 01, 1961, The Noguchi Museum

**figura 49** vista 01 maqueta en bronce de Riverside Drive propuesta 01, 1960, Isamu Noguchi Museum

**figura 50** vista 02 maqueta en bronce de Riverside Drive propuesta 01, 1961, Isamu Noguchi Museum

**figura 51** vista 03 maqueta en bronce de Riverside Drive propuesta 01, 1961, Isamu Noguchi Museum



aparecía una conectividad de posibilidades y opciones para el juego. Ideas que Noguchi había mantenido desde sus primeras zonas de juego:

En el mismo momento en el que yo estaba trabajando en "Play Mountain" lo cual pretendía ser una extensión de la idea de parque infantil. Yo quería que cubriese una manzana completa de la ciudad, como una extensión del espacio de juego. Esta idea, que tuve en 1933, nunca la perdí. Siempre la he mantenido. Soy muy tenaz. La sigo manteniendo.<sup>6</sup>

En septiembre de 1962, se emitió una declaración que dejaba claro cuáles eran las intenciones del proyecto:

La finalidad de la Adele Levy Memorial Playground es establecer un área para el descanso familiar y el juego en lugar de un espacio para un deporte específico. Hemos intentado ofrecer un paisaje donde los niños de todas las edades, sus padres, abuelos y otras personas mayores pueden disfrutar conjuntamente.<sup>7</sup>

Esta primera propuesta se presentó en diciembre de 1962 ante la Comisión de Arte, y no fue aprobada debido a algunos problemas, como la falta de descripción de los espacios, problemas de iluminación de las partes inferiores y la falta de seguridad en las estructuras de juego de Noguchi.

La segunda versión del parque se ultimó tras del regreso de Kahn de Dhaka, Bangladesh, en febrero de 1963. Este fue un año muy productivo para la colaboración entre el arquitecto y el artista. Noguchi siempre hablaba del incansable entusiasmo e interés de Kahn a pesar de las continuas revisiones y modificaciones que tenía el proyecto, y lo admiraba profundamente, tal y como describió tras la muerte del arquitecto en 1975:

Kahn seguía sus cambiantes fascinaciones con la arquitectura. Primero, los edificios fueron circulares (él me dio un libro sobre fortalezas españolas), después se volvieron aberturas angulares y aparecieron complejas relaciones de huecos, y finalmente los dobles muros encontraron fenestraciones que él usó en India y Bangladesh. Comencé a sospechar que quizás no estaba tan interesado en llegar

6 "Noguchi, Play Mountain Isamu Noguchi & Louis I. Kahn", Isamu Noguchi, "The Road I Have Walked", Watari-Um, The Watari Museum of Contemporary Art, 1996, p. 100

7 "Letter, The Kahn-Noguchi Company to Paul B.Dombroski, Chief Engineer, Department of Parks, 24 September 1962, file "Riverside Park – Playground 1962-63," at the Isamu Noguchi Foundation.



**figura 52** planta emplazamiento Riverside Drive Park propuesta 02, 1963, The Noguchi Museum

**figura 53** sección Riverside Drive Park propuesta 02, 1963, Isamu Noguchi Museum

página siguiente:

**figura 54** vista maqueta Riverside Drive Park propuesta 02, 1963, Isamu Noguchi Museum

a una conclusión constructiva, que siempre había un camino mejor.<sup>8</sup>

En esta segunda propuesta se realizaron los cambios que la comisión había determinado, además los límites del solar fueron modificados y este se redujo, de manera que todo el proyecto se desplazó hacia la zona sur.

Aquí comenzaron a desarrollarse relaciones complejas entre vacíos y llenos, muros y escaleras, entre la arquitectura y la tierra.

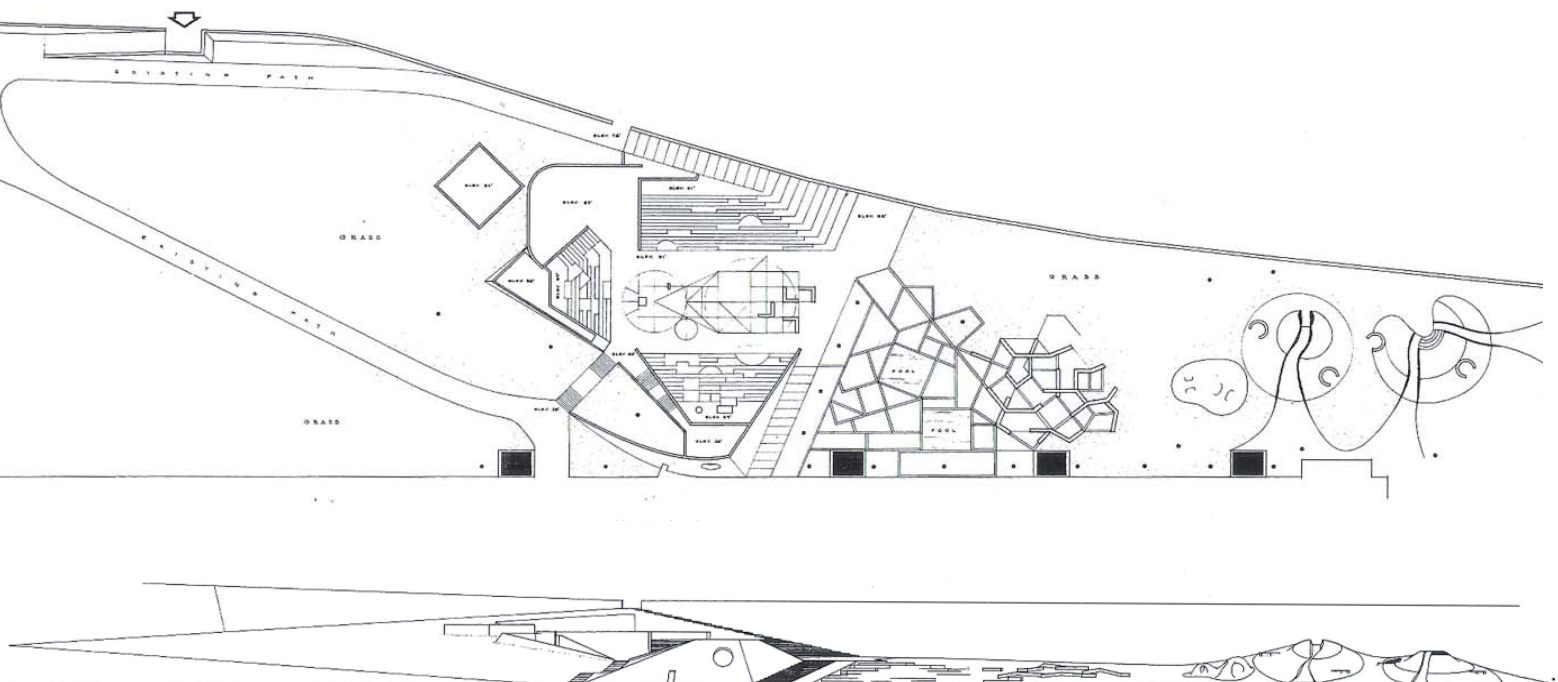
Los cuatro elementos con los que se había configurado la primera propuesta se disolvieron o multiplicaron.

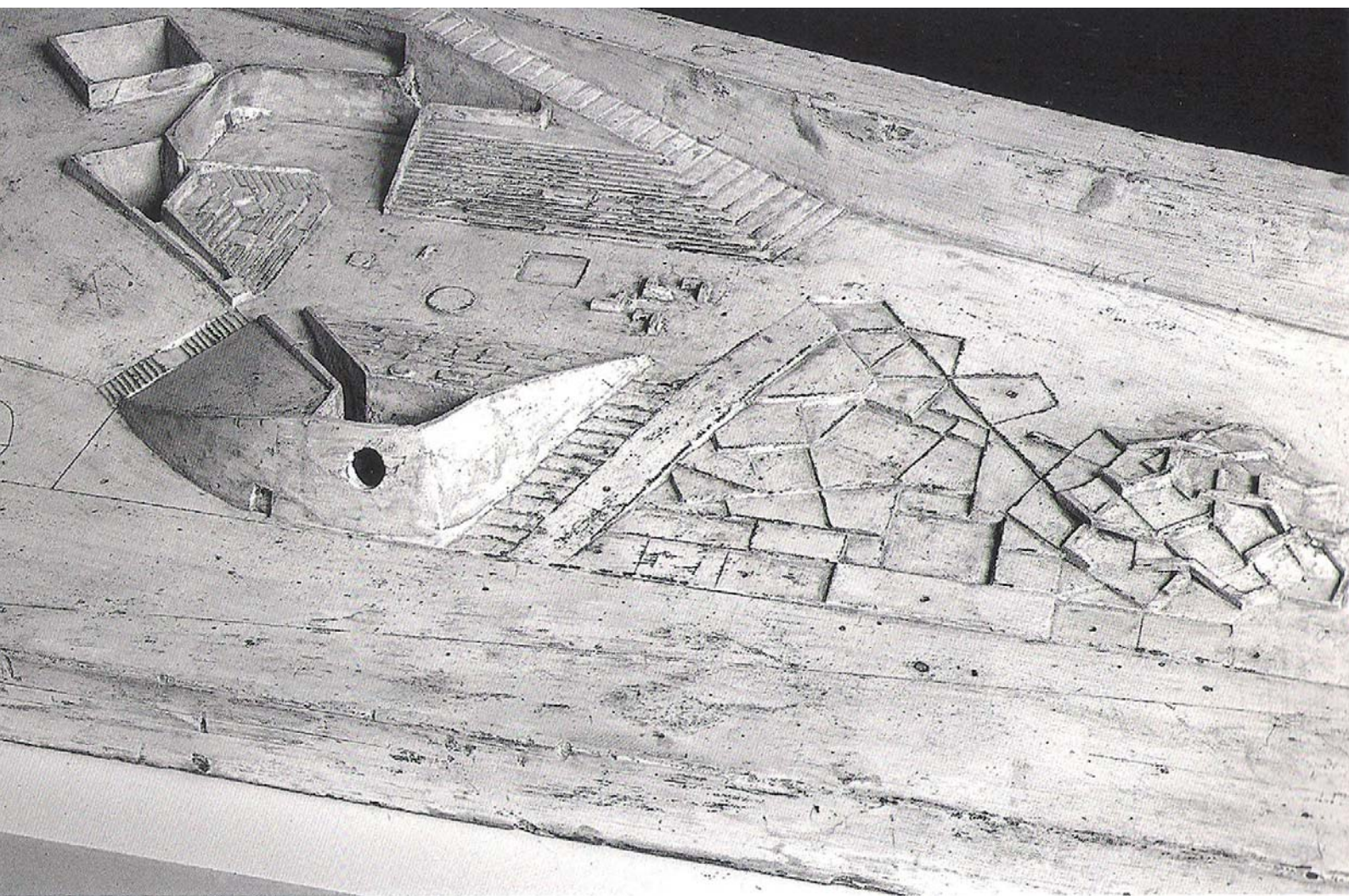
El montículo que se había diseñado para deslizarse se transformó en uno doble de menor tamaño, disminuyendo así su escala.

La zona del norte se disolvió y en su lugar se crearon tres estructuras piramidales que definían una zona central de juegos donde ahora se situaban los equipamientos de juego.

Cada una de estas tres estructuras piramidales se puede asemejar a uno de sus primeros parques, Play Mountain, llevado a la escala del lugar y la escala humana, ya que cada una de las caras de estas formas geométricas aparecen talladas de una manera diferente, dando lugar a usos distintos. Además, bajo ellas se localizan usos diferentes.

<sup>8</sup> Noguchi, "On Louis Kahn," 126.





Se observa como en esta segunda propuesta, la zona norte comienza a geometrizar y desligarse de un tratamiento más naturalista que se mantiene en el sur, en las colinas con toboganes.

Sin embargo, una nueva configuración de los límites del parque obligaron a Noguchi y Kahn a realizar una tercera propuesta.

En esta tercera versión, esas tres estructuras piramidales fueron sustituidas por un muro de contención con claras referencias a la arquitectura pasada de fortificaciones.

El proyecto no mostró una serie de nuevas estructuras que aparecían en el paisaje sino que lo que se percibía era el límite de una composición de formas geométricas unificadas y conectadas mediante este muro de contención de altura variable que ataba todos estos elementos y creaba una unidad.

Este es el primer proyecto en el que aparece el muro como un elemento que protege la zona de juego y que ata las diferentes partes del conjunto, algo que será determinante para la última fase de los parques infantiles de Noguchi.

A partir de este momento la propuesta sufrió pequeñas transformaciones que se iban adaptando a cambios del diseño y el tamaño del parque.

Formalmente, cada uno de los elementos se van convirtiendo en formas más geométricas y no tan naturales como las anteriores. Algo claramente influenciado por las formas del Observatorio Astronómico de Jaipur, en India, construcción que ambos artistas valoraban.

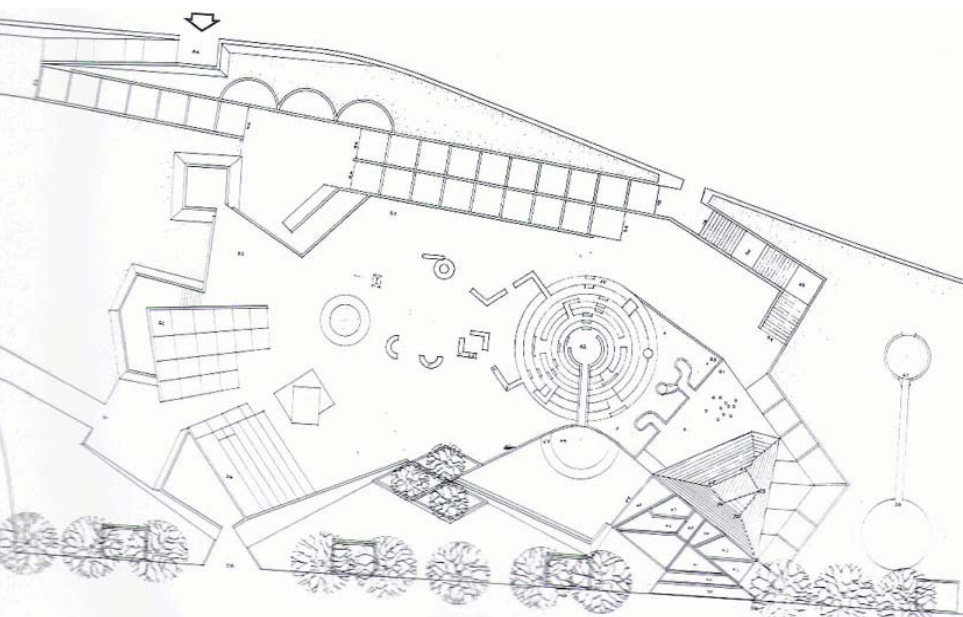
Además, en detrimento de la idea de Noguchi las propuestas evolucionaron hacia un sentido más arquitectónico, ganando terreno al parque infantil.

La cuarta propuesta llegaría en 1964 con pequeñas transformaciones en el diseño del muro de contención perimetral que rodeaba la zona central y volviéndose un proyecto aún más complejo. Esta cuarta versión fue muy elogiada por los críticos por sus cualidades arquitectónicas y su carácter innovador y poco convencional en el terreno de las zonas de juego.

Los elementos arquitectónicos comenzaron a perforarse sutilmente en esta versión, algo que finalmente se desarrollaría con todo detalle.

La quinta y última propuesta se realizó a finales de 1964 y quedó reducida a una superficie muy pequeña. Esta redirigió el proyecto hacia la creación de una variedad de esculturas para el juego en una zona





**figura 55** maqueta Riverside Drive Park propuesta 03, 1963, The Noguchi Museum

**figura 56** planta emplazamiento Riverside Drive Park propuesta 04, 1964, Isamu Noguchi Museum

centralizada, además Noguchi y Kahn presentaron una solución en la que se simplificaban los elementos de la zona central como la montaña de juego con forma cónica, un patio de juegos, una cueva y el foso de arena.

Además, cada una de las esculturas para el juego que realizó se convirtieron en prototipos para las que más tarde realizaría en su posterior parque infantil, el Kodomo No Kuni en Atlanta.

El aumento de la participación de Louis Kahn en esta última fase se manifiesta de manera evidente en el tratamiento de la arquitectura y su pureza geométrica. Se realizó la perforación con grandes cavidades de los muros perimetrales y de la mayoría de elementos que construían el parque y la zona sur quedó en completa continuidad al ligarla con la zona central principal a través de un sistema de rampas y escaleras.

La construcción de estos elementos fueron pensados en materiales duros y estáticos. Desde los túneles a los toboganes se concibieron de hormigón, no había equipamientos de juego móviles, los niños era el movimiento en el parque y los que utilizaban estos instrumentos de manera libre.

La abstracción de la composición en formas primarias es tal que invaden la mente de los niños, que en contraste con la capacidad de adaptación a la topografía inicial, provocaría que cada uno de los juegos se convirtiera en una nueva experiencia.

Tal como declaró Kahn en alguna ocasión: “el juego debe ser libre y desinhibido, los espacios deben ser descubiertos con formas no imitadas de la naturaleza, sin restricciones en su elaboración.”<sup>9</sup>

A pesar de la aprobación del proyecto por parte de algunos sectores, que alabaron la capacidad imaginativa y la destreza con la que ambos artistas habían aprovechado la topografía y reflejado el lugar, el alto coste del proyecto, las disputas entre grupos de la comunidad, que se oponían a la realización del parque, y el cambio de poder en la alcaldía de la ciudad, llevaron de nuevo a que Noguchi no realizará la construcción de este parque infantil.

Sin embargo, el resultado final del trabajo emergía de una estrecha colaboración entre dos artistas que habían realizado sus aportaciones desde distintos polos, Noguchi, su exploración sensorial del juego y sus conceptos escultóricos, y Louis Kahn, la creación de espacios monumentales e interdependientes pero finitos.

página siguiente:

**figura 57** maqueta Riverside Drive Park propuesta 05, 1965, The Noguchi Museum

<sup>9</sup> Richard Saul Wurman (ed.), “What Will Be Has Always Been: The Words Of Louis I. Kahn”, Rizzoli, 1986





El parque de Riverside y la colaboración con Louis Kahn marcaron un hecho significativo en la obra del artista, ya que sus siguientes proyectos muestran sus influencias. Así es el caso de las perforaciones circulares que aparecerían posteriormente en sus parques o por ejemplo en la geometrización del conjunto. Hasta este momento las realizaciones de Noguchi eran, en el terreno de los parques, muy naturalistas y sinuosas con la adición de elementos geoméricamente puros, sin embargo, en este proyecto lo que se geometriza era el conjunto.

Tras el proyecto de Riverside Park, Noguchi regresó a Japón en 1965 para realizar, junto al arquitecto Sachio Otani, una zona de juegos infantil situada dentro de un parque japonés de gran tamaño. **Kodomo No Kuni** se convirtió en el primer emplazamiento concreto en el que iba a explorar realmente sus ideas sobre parques infantiles, ya que sería el primero que vería construido.

Este se diferenció desde el inicio del resto de parques infantiles ya que no estaba pensado como algo permanente sino que se proyectó para conmemorar el Año del Niño en el Japón y por lo tanto, sólo iba a ser utilizado durante un año.

El parque se extiende a lo largo de un valle angosto que está rodeado de unas pequeñas colinas que habitualmente se localizan en Japón.

Encontramos algunos elementos que ya habían aparecido en otras propuestas como una zona de juegos de arena, una especie de laberinto y lo ya observado en todas ellas, el aprovechamiento del terreno para reflejar la esencia del lugar y apoyarse sobre este para su propuesta. Además de la colocación de los diferentes equipamientos para el juego de manera extendida a lo largo de todo el valle ocupándolo en su totalidad.

Sin embargo, lo más destacado en esta propuesta es la realización de las pérgolas que aparecen en la parte central y su sistema de agrupación. Están agrupadas como si fueran estructuras celulares aludiendo a la ciencia y a Buckminster Fuller, quien le había despertado su interés por esta disciplina y por la tecnología.

Cada una de estas pérgolas se reflejan bajo sí mismas mediante un pavimento pétreo triangulado o el mobiliario de iguales características que Noguchi diseñó.

Además Noguchi concibe el parque, de nuevo, como un espacio escultórico, y tanto las pérgolas de hormigón como el mobiliario que aparece bajo ellas se crean como esculturas.

La levedad que reflejan estas finas pérgolas de hormigón contrasta con el peso del pavimento pétreo de su base que se posa sobre el terreno como

página siguiente:

**figura 58** maqueta Kodomo No Kuni, 1965,  
The Noguchi Museum



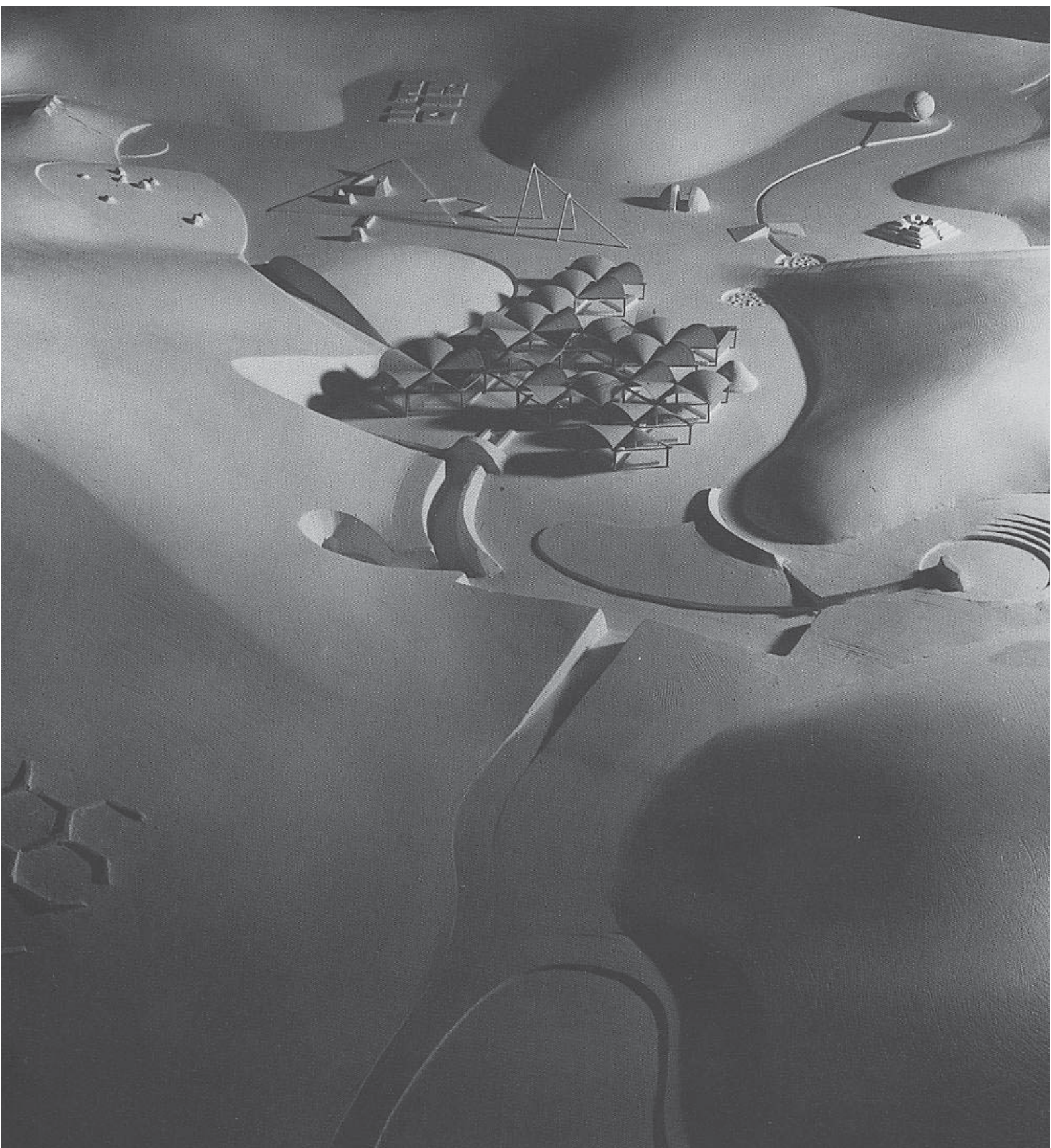






figura 59 parque Kodomo No Kuni, 1965,  
The Noguchi Museum

figura 60 parque Kodomo No Kuni, 1965,  
The Noguchi Museum

figura 61 parque Kodomo No Kuni, 1965,  
The Noguchi Museum

si emergiera levemente de éste.

Kodomo No Kuni es una mezcla entre la tecnología moderna y la conservación del carácter inherente del lugar, que además es resaltada por los materiales usados por Noguchi, el hormigón y la piedra.

Además, se observan características heredadas del Riverside Drive Park de Nueva York, y que derivan de su trabajo con el arquitecto Louis Kahn. Así se refleja en las grandes perforaciones circulares que aparecen en los muros, así como el uso de muros de hormigón de altura variable que rodean alguna de las zonas de juego.

Sin embargo, las formas más sinuosas y naturalistas vuelven a aparecer en esta propuesta, no con la misma intensidad que en otras anteriores, pero se observan en los caminos y recorridos que Noguchi genera para conectar los diferentes espacios de juego. Caminos que se adaptan a las formas existentes del valle entre las colinas y que sirven para acentuar la sensación experimental de descubrimiento de los niños.

Este proyecto nos permite imaginar cuál habría sido la materialidad que habrían alcanzado los anteriores parques infantiles de haber sido construidos, con esa rotundidad de los materiales y las formas que combinan lo artificial con lo natural, para encontrarnos frente a una monumentalidad llevada a la escala del hombre.

Tras el proyecto de Kodomo No Kuni, en 1968, se desarrolló un proyecto que deja entrever la influencia de estas zonas infantiles sobre sus parques. La Agencia de Información de Estados Unidos le encargó la realización del pabellón estadounidense para la Expo '70 en Osaka, Japón, junto al arquitecto Kenzo Tange.

El proyecto que se presentó recibió el nombre de **Abstract Moonscape**, y la base de la propuesta, la cual se encontraba esculpida, recuerda a las modulaciones del terreno que se han desarrollado en los trabajos anteriores, con la referencia de los earthworks de los años treinta y cuarenta.

La propuesta que fue presentada se basaba en la creación de un parque que aparecía sobre el edificio para la exposición, que aparecía enterrado bajo este. Las intenciones de Noguchi y Tange, tal como muestran las imágenes y maquetas, eran las de conseguir un espacio artificial con el terreno moldeado sobre el cual se iban a colocar una serie de esculturas de ocio. Además, es destacable que la entrada al parque estaba marcada por un gran tetraedro simbolizando el futuro y un gran globo aerostático que se elevaba sobre el parque.

Al mismo tiempo este encargo le sirvió para realizar un nuevo prototipo de equipamientos para el juego, que más tarde utilizaría en sus parques

infantiles de la última época.

Sin embargo, cómo había pasado en la mayoría de sus propuestas, este diseño fue rechazado y al final, el encargo quedó acotado en la realización de doce fuentes de acero inoxidable.

Estos tres parques infantiles estudiados, United Nations Park, Riverside Drive Park y Kodomo No Kuni, están agrupados bajo un mismo sistema de concepción. Éstos comparten características básicas respecto al pensamiento de Noguchi sobre el espacio y paisaje escultórico y sobre la manera en la que es moldeado el terreno y es convertido en la base para la localización de las esculturas o equipamientos de juego, diferenciando claramente dos niveles de actuación.

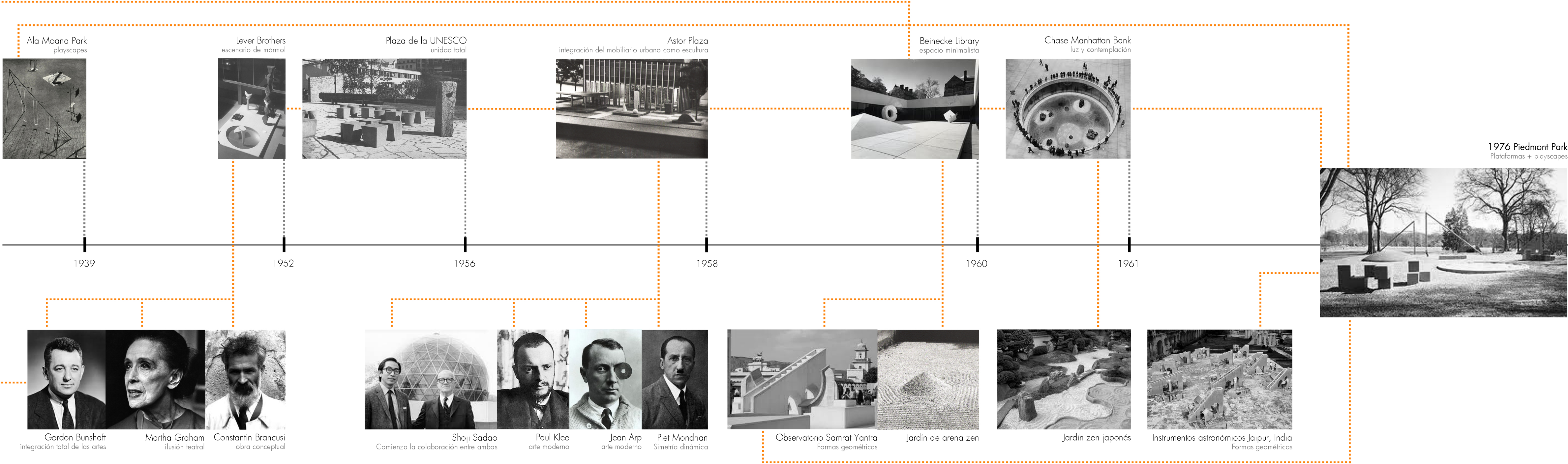
Sin embargo, a pesar de estas similitudes, como se puede vislumbrar en el análisis de los proyectos, estos dos últimos, Riverside Drive Park y Kodomo No Kuni empiezan a contener elementos que harán que junto a la evolución de otros proyectos, el significado y la formalización de los parques infantiles de Noguchi cambien por completo, obteniendo un proyecto radicalmente diferente a los estudiados en los años treinta y cuarenta.



**figura 62** maqueta Abstract Moonscape, 1968, The Noguchi Museum



03 ESCULTURAS DE JUEGO SOBRE PLATAFORMA





### 03 Esculturas de juego sobre plataforma



figura 63 edificio Lever Brothers, 1952, Gordon Bunshaft

figura 64 maqueta edificio Lever Brothers, 1952, The Noguchi Museum

figura 65 maqueta edificio Lever Brothers, 1952, The Noguchi Museum

Noguchi comenzó el desarrollo de su obra de parques infantiles con la manipulación del terreno, no adaptándose a él, sino moldeándolo, creando nuevos relieves donde se entrelazan formas geométricas y naturales.

En la segunda fase se ha observado con los ejemplos estudiados cómo la evolución del parque infantil se inclinaba hacia la concepción de Noguchi del parque como un espacio escultórico, que en el caso de las zonas infantiles, se recorren y experimentan. De esta manera, obteníamos una superposición de dos estratos, el paisaje esculpido y los equipamientos lúdicos.

Sin embargo, el ejemplo de parque infantil que Noguchi desarrolló en 1976 en Atlanta, el Parque Piedmont, muestra un siguiente paso de esta evolución, el parque infantil avanza convirtiéndose en un espacio puramente escultórico, una plataforma donde se colocan las esculturas de juego.

Sin embargo, antes del desarrollo de este proyecto, no hay que olvidar que en paralelo al trabajo de parques y jardines durante la fase anterior, Isamu Noguchi incrementó su obra con la realización de una serie de plazas para edificios públicos. Estas plazas están llenas de conceptos que harían llevar a Noguchi a la realización de un nuevo modelo de parque infantil como el parque Piedmont.

La primera de estas realizaciones llegaría en 1952, con la propuesta para el patio interior del edificio de **Lever Brothers**, en esos momentos ya en construcción de la mano del arquitecto Gordon Bunshaft.

La propuesta de Noguchi consistía en una plataforma de mármol sobre la cual se situaban las esculturas. Sin embargo, esta plataforma era considerada una escultura en sí misma, convirtiendo toda la propuesta en una gran escultura.

Esta plataforma estaba diseñada como un elemento independiente del edificio, cómo una superficie que flotaba dentro de este patio, haciendo que los visitantes la concibieran como un elemento arquitectónico definido.

De nuevo aparece este interés del artista por la percepción que se tenía del espacio al encontrarlo, sin embargo aquí se contemplaba, no se recorría.

Se realizaron dos versiones de la propuesta y ambas compartían el uso de la plataforma de mármol, concebida como un escenario en el que se colocaban las esculturas.

Este proyecto está lleno de referencias a personajes que ya habían aparecido anteriormente como Marta Graham, en relación a la

aproximación a la escala y la ilusión teatral creada, Jean Arp con su vocabulario formal orgánico y el maestro de Noguchi, Brancusi.

A pesar de la calidad de la propuesta, ésta fue rechazada. Sin embargo, proliferaría de ella una gran influencia en sus futuras realizaciones, tales como el reciclaje de las esculturas diseñadas, o el inicio de una estrecha relación entre Noguchi y Gordon Bunshaft.

Bunshaft creía que Noguchi, con su conocimiento de la arquitectura, el paisaje, y el diseño del espacio, era el único artista capaz de crear diseños que se integraran plenamente con la arquitectura.<sup>1</sup>

El siguiente proyecto de estas características es el desarrollo de la **plaza** para los jardines de la **UNESCO**, en 1956. Como vimos en la segunda fase, el proyecto que le fue encargado consistía en la realización de esta plaza, además de los jardines ya explicados.

La zona hundida corresponde al área del jardín y la parte superior queda como plaza de la cultura.

El tratamiento de este patio es similar al realizado en el edificio de Lever Brothers, se concibe el patio como un escenario donde se colocan las esculturas y los bancos formando una unidad total, y al igual que el anterior es algo contemplativo, en contraposición al jardín inferior en movimiento.

Esta plaza es un espacio de transición entre la naturaleza y el edificio y esto se refleja mediante un uso adecuado de los materiales, piedra natural y hormigón, y formalmente, a través de la relación entre formas geométricas y sinuosas.

Lo destacable de su siguiente propuesta, una plaza para el edificio **Astor Plaza**, en 1958, fue la integración de todo el mobiliario urbano, bancos y alcorques, dentro del espacio escenográfico, de nuevo, como si fueran esculturas.

Son claras las referencias a artistas como Jean Arp, Paul Klee y en el tratamiento del pavimento a la simetría dinámica de Mondrian.

Además, con este proyecto desarrolló un sistema de mobiliario construido a partir de chapa de aluminio, que utilizaría posteriormente en sus esculturas, y claramente influido por su trabajo con Shoji Sadao, quién en esa época era colaborador de Buckminster Fuller.

El siguiente encargo le permitió trabajar con Gordon Bunshaft durante cuatro años. Este fue el diseño del **jardín de la Beinecke Library** en 1960.



figura 66 patio des Délégues, 1956, The Noguchi Museum

figura 67 plano de emplazamiento patio des Délégues, 1956, The Noguchi Museum

figura 68 detalle del patio des Délégues, 1956, The Noguchi Museum

figura 69 patio Astor Plaza, 1958, The Noguchi Museum

<sup>1</sup> Torres, Ana María, Isamu Noguchi: un estudio espacial, ed. The Monacelli Press, Valencia 2001.

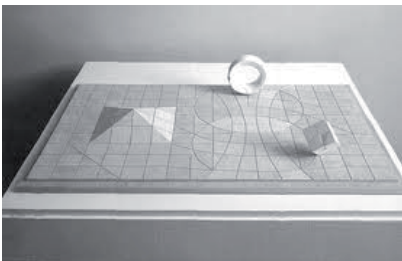
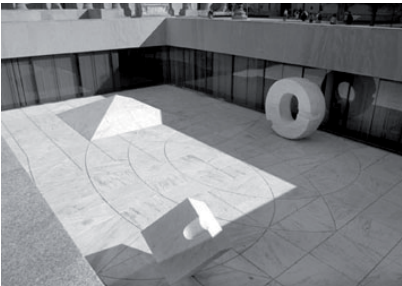


figura 70 Beinecke Library, 1960, Isamu Noguchi y Gordon Bunshaft

figura 71 patio Beinecke Library, 1960, The Noguchi Museum

figura 72 patio Beinecke Library, 1960, The Noguchi Museum

figura 73 patio Chase Manhattan Bank, The Noguchi Museum

Noguchi vio este proyecto como una extensión de la propia arquitectura y concibió todo como un espacio unitario. El patio representaba un claustro como el que existía en las bibliotecas medievales.

Inspirado por los jardines de grava de meditación zen y los elementos del Observatorio astronómico de Samrat Yantra, realizó una plataforma de mármol blanco minimalista de la que emergían formas geométricamente puras.

El jardín de la biblioteca de Yale está hecho enteramente de mármol, con la intención de evocar un paisaje dramático. Está orientado hacia el edificio de la biblioteca y hacia la sala de lectura principal. El paisaje es puramente el de la imaginación; no está en ninguna pare, pero resulta de algún modo familiar. Su tamaño es ficticio, con un espacio infinito, o con una contención conventual.<sup>2</sup>

Durante realizaba el proyecto de la Beinecke Library, recibió otro encargo por parte del mismo arquitecto, Gordon Bunshaft. Se trataba del diseño del jardín para el **Chase Manhattan Bank de Nueva York**.

Se trata de una plaza hundida que Noguchi realizó como si fuera un jardín japonés zen, sustituyó la grava por círculos de adoquines de granito donde aparecían de nuevo líneas sinuosas.

Sobre esta base adoquinada fluía el agua y aquí fue donde se colocaron siete piedras de diferente tamaño, consideradas cada una de ellas como esculturas en sí mismas.

Estos dos últimos proyectos comparten conceptos relacionados con la perspectiva y la transformación del espacio en función de la luz, y ambos son jardines contemplativos.

Durante los años siguientes hasta la realización del **Parque Piedmont** de Atlanta en 1976, Isamu Noguchi estuvo centrado en proyectos escultóricos y fuentes para diversos emplazamientos.

La realización de este parque constituye un último peldaño en la evolución de los parques infantiles que Noguchi había empezado cuarenta años antes con su propuesta de Play Mountain.

Aquí el tratamiento del terreno y su esculpido ya no aparece como lo hacía en los proyectos de las dos primeras etapas, ya no es la base en el diseño.

En la segunda fase, sobre este terreno se colocaban las esculturas de juego, que aquí van a ser las protagonistas de la propuesta, ya que estas

<sup>2</sup> Noguchi, I: "On Gardens and landscapes", en Isamu Noguchi: Essays and Conversations, op. cit., p. 164.







van a ser ubicadas sobre la superficie.

Superficie que se presenta como una plataforma, como las ya construidas para la Beinecke Library o el patio del Lever Brothers, sobre las que se apoyarían los equipamientos de juego y estaría rodeado por un muro perimetral como elemento de protección y concentración del espacio de juego. Elemento que ya veíamos como comenzaba a aparecer en las últimas propuestas de la segunda fase de zonas de juego infantiles.

Este parque constituye la consolidación de la idea de espacio escultórico que Noguchi había desarrollado a lo largo de su carrera y que se observa claramente en sus plazas y patios. De esta manera el parque infantil fue concebido como un espacio escultórico donde aparecían estas esculturas de juego, que hacían del parque, no algo contemplativo sino recorrido y experimentado, algo que supone una diferencia con las plazas estudiadas.

Además, al tratarse del primer parque infantil construido en Estados Unidos pudo utilizar todos aquellos equipamientos de juego, playscapes, que llevaba desarrollando durante toda su vida, desde que empezó a diseñarlos en 1940 para el parque Ala Moana en Honolulu.

Noguchi quería que estos playscapes fueran vistos por los observadores como esculturas, para enfatizarlo los aumentó de tamaño y utilizó en ellos colores vivos.

Durante los años posteriores Isamu Noguchi se dedicó a la realización de esculturas o mobiliario urbano que concebía como tales.

página anterior:

**figura 74** maqueta Piedmont Park, 1976, The Noguchi Museum

página actual:

**figura 75** equipamientos de juego Piedmont Park, 1976, The Noguchi Museum

**figura 76** equipamientos de juego Piedmont Park, 1976, The Noguchi Museum



## Conclusiones

El carácter ecléctico y variado que posee la obra de Isamu Noguchi hace que nos encontremos ante un conjunto de propuestas difícil de catalogar. Unos proyectos cargados de nuevos conceptos teóricos como la capacidad de las formas escultóricas para generar su propio espacio, la necesidad de integrar la escultura en el espacio arquitectónico, y la función de esta como contrapunto a la arquitectura.

Sin embargo, estos conceptos son aún más sorprendentes cuando los estudiamos aplicados a espacios como las zonas de juego infantiles, donde la escultura se transforma en un equipamiento para el juego, con capacidad para configurar espacios. Además, estos proyectos suponen la ruptura con la tradición anterior, vaga de referencias e innovación, lo que eleva el valor de la aportación que realizó Isamu Noguchi con sus propuestas.

El estudio de estos creativos parques infantiles nos ha revelado los trascendentes conceptos formales y teóricos que se aplican en cada uno de ellos, ante las iniciales dificultades y ambigüedades que se encuentran al contemplarlos sin profundidad. Observando las maquetas de estas propuestas, a pesar de ser conscientes de que son proyectos arquitectónicos, parecen esculturas, "esculturas arquitectónicas".

Sin embargo, a pesar de la ambigüedad de estos proyectos se ha estudiado una evolución en su desarrollo, viendo como cada una de las fases que se han descrito están marcadas por la retroalimentación de su propia obra y sus continuas colaboraciones con otros arquitectos y artistas. Además, de que el paso de una fase a otra de los parques infantiles no es un hecho puramente formal, sino algo conceptual realizado con la intención de perseguir esos conceptos escultóricos enunciados anteriormente.

Además, Isamu Noguchi, no sólo abogaba por la integración entre arquitectura y escultura, sino que llegó a hablar de combinación de todas las artes, de la obra de arte total, y así se reflejó en su obra. Arquitectura, escultura, pintura, paisajismo y realidades sociales bajo una misma propuesta, cómo el mismo afirmó en 1949: "Se precisa una reintegración de las artes hacia algún fin social determinado, con el fin de ampliar las salidas que permiten actualmente nuestras categorías restrictivas de arquitecto, pintor, escultor y paisajista".<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Noguchi, I.: "Towards a Reintegration of the Arts". College Art Journal, otoño 1949, pp. 59-60





## Bibliografía

- Torres, Ana María, Isamu Noguchi: un estudio espacial, ed. The Monacelli Press, Valencia 2001.
- Rychlak, Bonnie, Isamu Noguchi: a sculptor's World, ed. Steidl, Gottingen, Abril 2004.
- Altshuler, Bruce, Isamu Noguchi: Essays and Conversations, 1994.
- Sadao, Shoji, Buckminster Fuller and Isamu Noguchi: Best of Friends, ed. Five Continents, 2011.
- Bell, Michelle; Lerup, Lars, Louis I. Kahn. Conversaciones con estudiantes, ed. Gustavo Gili, Barcelona 2002.
- Wolf, A, On Becoming an Artist: Isamu Noguchi and His Contemporaries, 1922-1960. Noguchi Museum, 2010.
- Fass, S., Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children, Rutgers University Press, 2008.
- Puranningu, M., Isamu Noguchi and Louis Kahn: Play Mountain, ed. Marumo, Tokio 1996
- Larive, Shaina D., "Reimaginando el juego- Isamu Noguchi", Paisea, el juego- playscapes n.022, Septiembre 2012.
- Larivee, Shaina D., Proposed Space: Isamu Noguchi's Five Playground Designs For New York City. Universidad Stony Brook, Nueva York, Mayo 2008.
- Yeju Bada, Ahn, A Study on the "Incompleteness" of Louis I. Kahn's "Levy Memorial Playground". Disertación. Universidad Nacional de Seúl, 2012.
- Okashimo, Colin K., "Art as Contemplative Place with reference to Isamu Noguchi's sited works". Disertación. Universidad de Artes, Londres, Marzo 2007.
  
- Biography, <http://www.noguchi.org/noguchi/biography>.
- Works and public projects, <http://www.noguchi.org/noguchi/works>.
- Mc Guire, Leslie, Isamu Noguchi's Playground Designs, <http://www.landscapeonline.com/research/article/7115>.
- Witcher, Diana, Isamu's Noguchi's Utopian Landscapes, <http://dianawitcher.wordpress.com/research-2/research/>



## Fichas de los proyectos

Play Mountain, 1933

Contoured Playground, 1941

United Nations Park, 1951

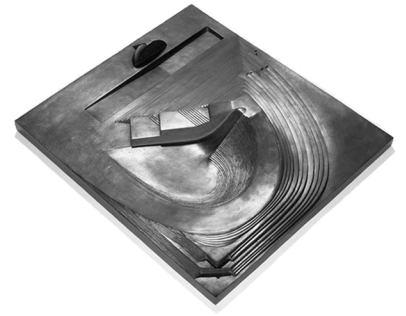
Riverside Drive Park, 1960-1965

Kodomo No Kuni, 1965

Piedmont Park, 1976



Nombre	PLAY MOUNTAIN
Fecha	1933
Fase	01 Terreno Esculpido
Emplazamiento	Abierto   Solar Nueva York
Materiales utilizados	Tierra   Resto sin definir
Estado	No construido

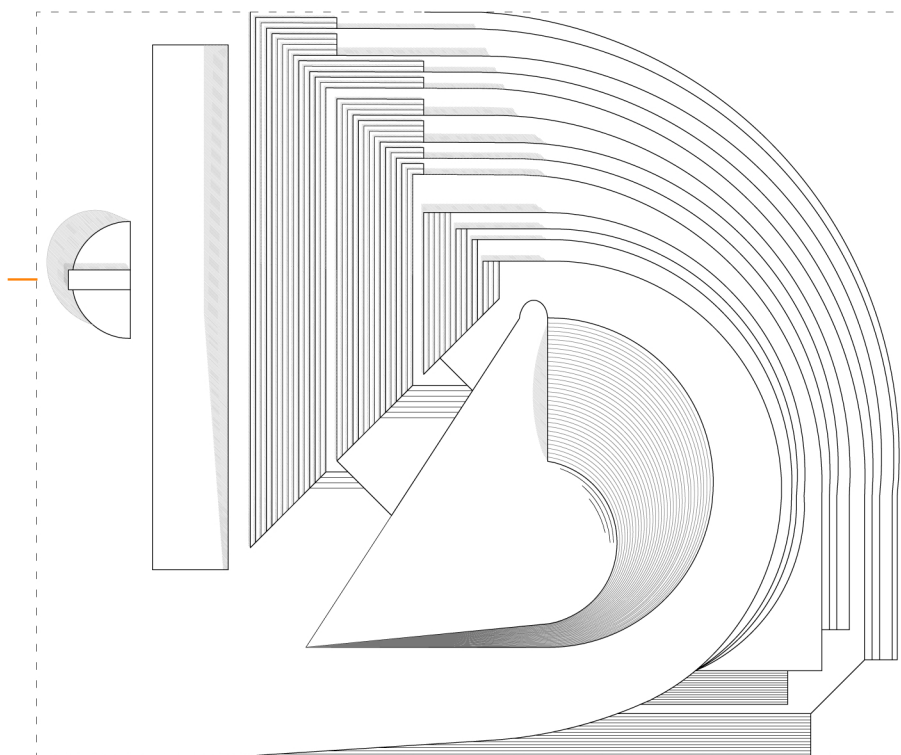


Se trata de un espacio conceptual sin equipamiento externo, formado únicamente por tierra esculpida dando lugar a una pirámide triangular, que ofrecía diferentes áreas de juego conectadas entre sí.

La pirámide se encuentra tallada de diferentes formas, con la intención de configurar una multiplicidad de espacios para el juego conectados entre sí, y donde el proceso de pasar de un juego a otro está en completa continuidad, haciendo de este proceso un juego en sí mismo.

Un lado de la pirámide está esculpido para dar lugar a unos escalones, mientras que en el otro aparecen dos pendientes diferentes con funciones distintas. Además, Noguchi propone usos diferentes de estas zonas en función del tiempo, de manera que esta escultura a gran escala se entiende como un elemento dinámico que es ocupado en su totalidad espacial y temporal.

La única discontinuidad existente entre la zona escalonada y la zona más sinuosa son tres masivos escalones sobre los cuales crece la vegetación, este gesto se trata de un monumento a los niños cuyo énfasis está en evocar emociones arcaicas.



Ante la inexistencia de planos, se ha realizado el dibujo de la planta y la sección de la propuesta a partir de las imágenes existentes de la maqueta original.

Es importante considerar que es un proyecto conceptual y no estaba desarrollado para un solar concreto, sin embargo este paisaje utópico se realizó con unas medidas fijadas.

#### p01 Planta Play Mountain, 1933 escala 1:700

Escalado del modelo a partir del análisis de las medidas de los peldaños del Moere Numa Park.

Medida considerada: 0,5 m

Dimensiones de la maqueta obtenidas: 80 m x 68 m

#### p02 Sección Play Mountain, 1933 escala 1:700

Escalado a partir de las medidas de la altura del tetraedro del Moere Numa Park.

Medidas consideradas:

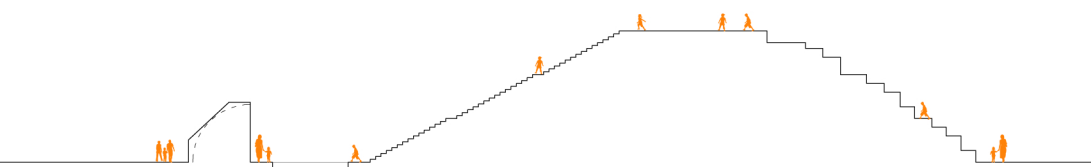
altura total: 27 m

nº peldaños: 99

altura peldaño: 0,27 m

Dimensiones obtenidas:

altura total Play Mountain: 12m

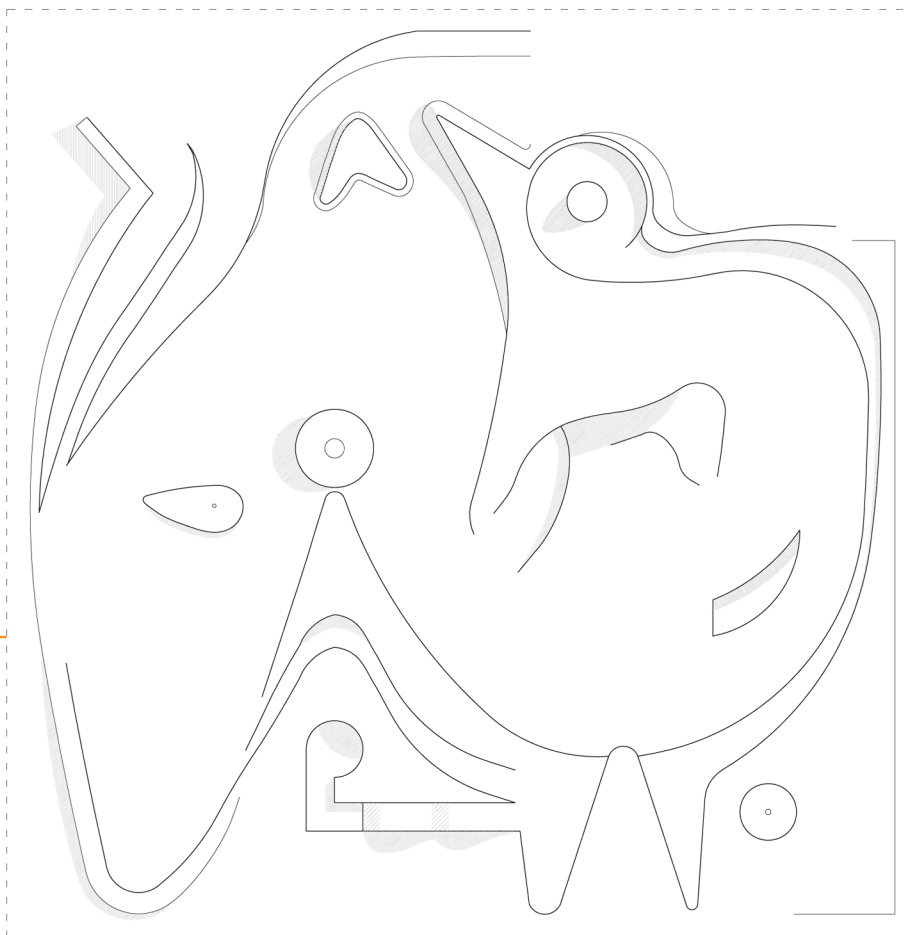


Nombre	CONTOURED PLAYGROUND
Fecha	1941
Fase	01 Terreno Esculpido
Emplazamiento	Vacios en los centros urbanos
Materiales utilizados	Sin definir
Estado	No construido



Contoured Playground surge a través de la manipulación del terreno, dando lugar a una nueva topografía donde los niños la recorren y aprenden a partir de su experimentación. Además, con estas formas sinuosas pretendía acercar la naturaleza a los niños que vivían dentro de los centros de las ciudades.

La evolución respecto a Play Mountain es clara, aparece una mayor sensibilidad respecto a estas modulaciones del terreno. Aquí se ha conseguido un tratamiento más delicado en el que se observan una mayor multiplicidad de espacios y de menor tamaño que hace que cada uno de estos gestos sea identificado como una zona de juego individual pero en completa continuidad. Además, con este tratamiento de la tierra más minucioso desaparece la monumentalidad propia de Play Mountain, transformándose en una actuación más cuidada y depurada.



Ante la inexistencia de planos, se ha realizado el dibujo de la planta y la sección de la propuesta a partir de las imágenes existentes de la maqueta original.

Al igual que en Play Mountain, es importante considerar que es un proyecto conceptual y no estaba desarrollado para un solar concreto.

#### p01 Planta Contoured Playground escala 1:300

Para el escalado del modelo se ha considerado, a partir de la documentación escrita, que estas ondulaciones del terreno no debían de ser de mucha altura ya que no eran obstáculos, sino elementos con los que los niños interactuaban y recorrían.

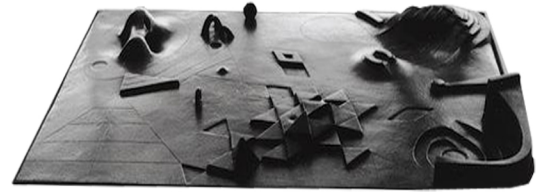
Dimensiones aproximadas de la maqueta obtenidas: 40 m x 40 m

#### p02 Sección Contoured Playground escala 1:300

Obtención de una sección con numerosos pliegues del terreno de pequeñas dimensiones que oscilan entre +1 y -1 metro en función de la cota cero.



Nombre	UNITED NATIONS PARK
Fecha	1951
Fase	02 Esculpido+equipamientos de juego
Emplazamiento	Edificio Naciones Unidas,Nueva York
Materiales utilizados	Sin definir
Estado	No construido



En este proyecto, Isamu Noguchi vuelve, una vez más, a utilizar su lenguaje formal de moldear y trabajar el terreno creando formas y áreas de juegos creativos, pero además, aquí se sumaba a esta base, una segunda capa de elementos escultóricos construidos, que ya había desarrollado en el parque Ala Moana Park, sus playscapes.

Sobre la superficie modelada aparecen colinas excavadas, un gran montículo esculpido para que los niños pudieran deslizarse y, aparece por primera vez un elemento que se repetirá en el resto de parques, una pirámide escalonada que aparece en la zona central formando unos escalones triangulares.

Este proyecto no posee la monumentalidad existente en Play Mountain, se muestra, por tanto, un acercamiento a la escala del niño y una mayor complejidad espacial.

La continuidad en el juego, ese proceso, aquí aparece repartido entre las ondulaciones del terreno y los equipamientos de juego.



Ante la inexistencia de planos, se ha realizado el dibujo de la planta y la sección de la propuesta a partir de las imágenes existentes de la maqueta original.

A pesar de que fue proyectado para el edificio de las Naciones Unidas, no es conocido la parcela exacta donde se iba a situar, por lo que sus medidas también se desconocen..

**p01** Planta United Nations, 1951  
escala 1:250

**p02** Sección United Nations, 1951  
escala 1:250

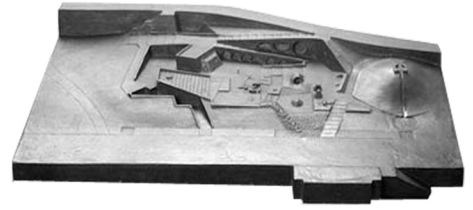
Escalado del modelo a partir del análisis de las medidas de los equipamientos de juego. Además, este modelo presentaba algunas imágenes referenciadas con la escala humana.

Dimensiones del modelo de las Naciones Unidas obtenidas:

32 m x 22 m



Nombre	<b>RIVERSIDE DRIVE PARK</b>
Fecha	1960-1965
Fase	02 Esculpido+equipamientos de juego
Emplazamiento	Riverside Drive, Nueva York
Materiales utilizados	Hormigón
Estado	No construido

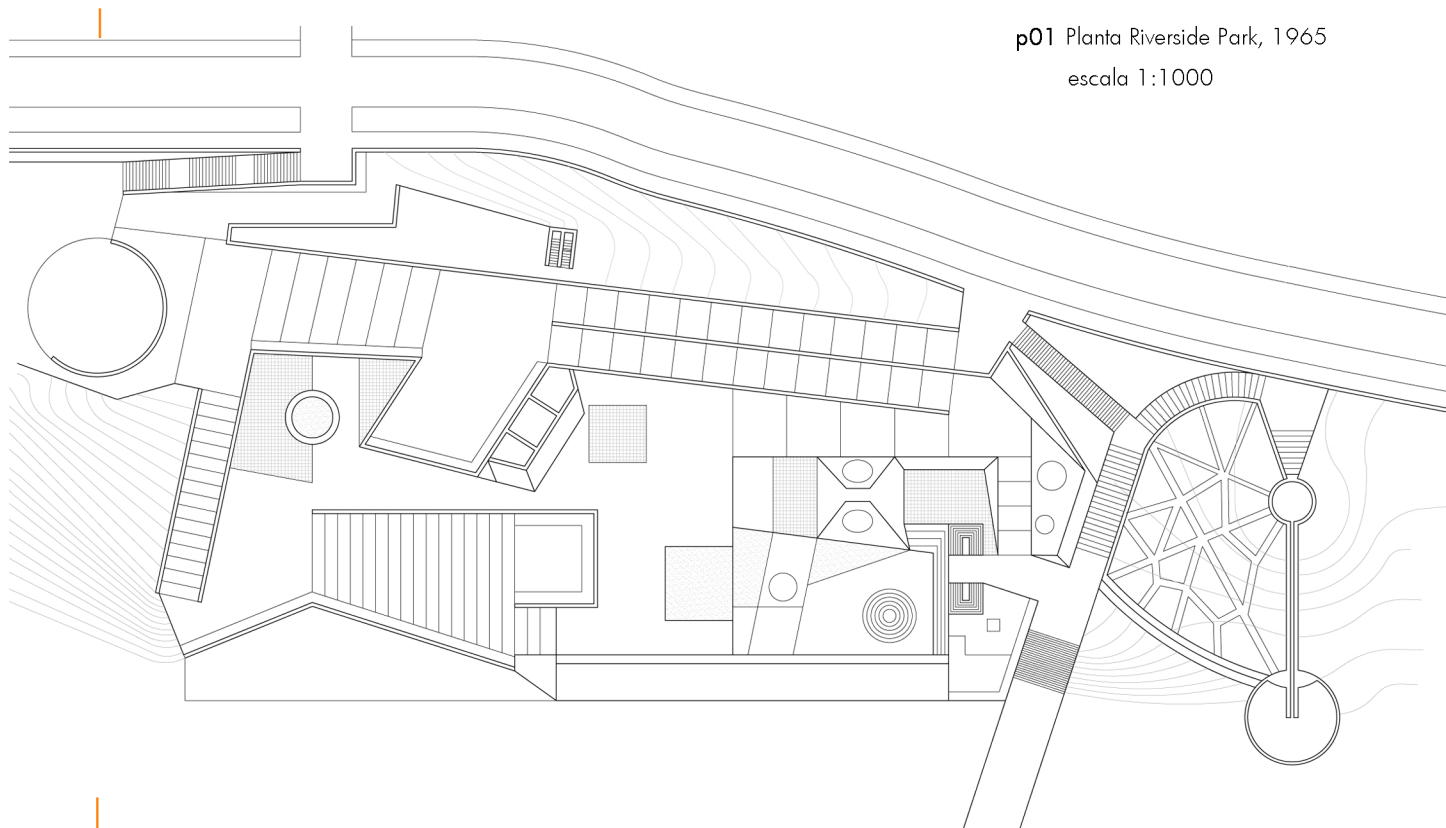


Esta propuesta estuvo condicionada desde el inicio por los desniveles topográficos del solar. Existían tres niveles diferentes, al este con Riverside Drive, al oeste había una fuerte pendiente hacia el West Side Highway y luego una explanada localizada sobre las vías subterráneas del Ferrocarril Central de Nueva York.

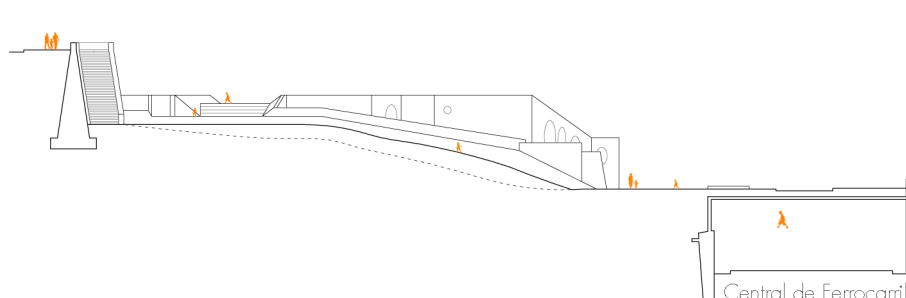
La forma natural del terreno se utiliza como un parámetro dado, que se integró desde el inicio del proyecto, e influyó directamente en la colocación de los diferentes elementos.

El proyecto presenta complejas relaciones de vacíos y llenos del terreno para dar lugar a un complejo sistema arquitectónico que es recogido mediante un muro perimetral que se va plegando y adaptándose a las diferentes zonas de juego.

En la zona central aparecen situados los equipamientos de juego, mientras que el resto del terreno se moldea para construir una zona de toboganes, una enfermería enterrada y diferentes zonas de tierra.



p01 Planta Riverside Park, 1965  
escala 1:1000



En este caso se han redibujado los planos y escalado en relación a los planos existentes encontrados.

p02 Sección Riverside Park, 1965  
escala 1:1000

Central de Ferrocarril



Nombre	KODOMO NO KUNI
Fecha	1965
Fase	02 Esculpido+equipamientos de juego
Emplazamiento	Tokio, Japón
Materiales utilizados	Hormigón y piedra
Estado	Construido

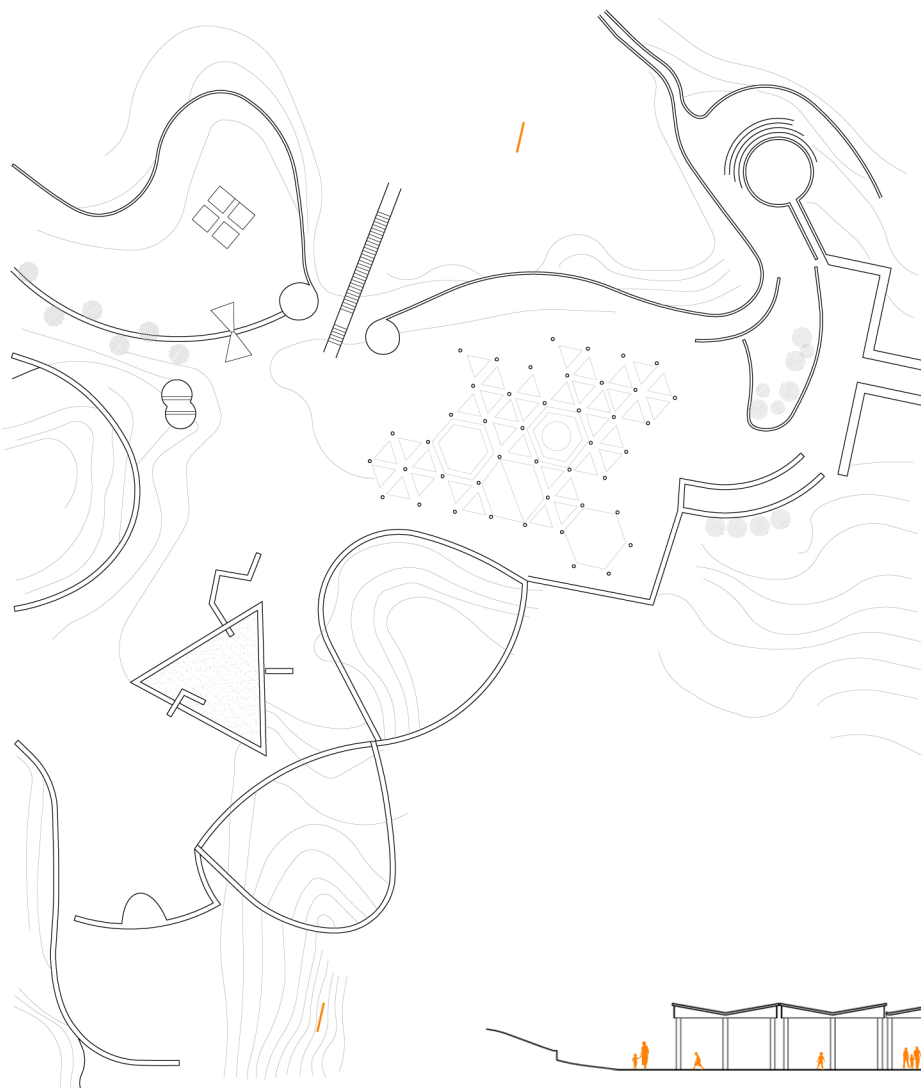


Kodomo No Kuni se trata de un parque infantil pensando para conmemorar el Año del Niño en Japón, por lo que posee un carácter temporal.

El parque se extiende a lo largo de un valle angosto que está rodeado de unas pequeñas colinas que habitualmente se localizan en Japón.

Encontramos algunos elementos que ya habían aparecido en otras propuestas como una zona de juegos de arena, una especie de laberinto y lo ya observado en todas ellas, el aprovechamiento del terreno para reflejar la esencia del lugar y apoyarse sobre este para su propuesta. Además de la colocación de los diferentes equipamientos para el juego de manera extendida a lo largo de todo el valle ocupándolo en su totalidad.

Sin embargo, lo más destacado en esta propuesta es la realización de las pérgolas que aparecen en la parte central y su sistema de agrupación en forma de estructuras celulares. Cada una de estas pérgolas se reflejan bajo sí mismas mediante un pavimento pétreo triangulado o el mobiliario de iguales características que Noguchi diseñó.



Ante la inexistencia de planos, se ha realizado el dibujo de la planta y la sección de la propuesta a partir de las imágenes existentes de la maqueta original y de las fotografías reales del proyecto.

El escalado de los planos se ha realizado a través de la relación del proyecto con las propuestas anteriores y la consideración de la medida de los pilares de 0,25 m de diámetro.

**p01** Planta Kodomo No Kuni  
escala 1:600

**p02** Sección Kodomo No Kuni  
escala 1:400

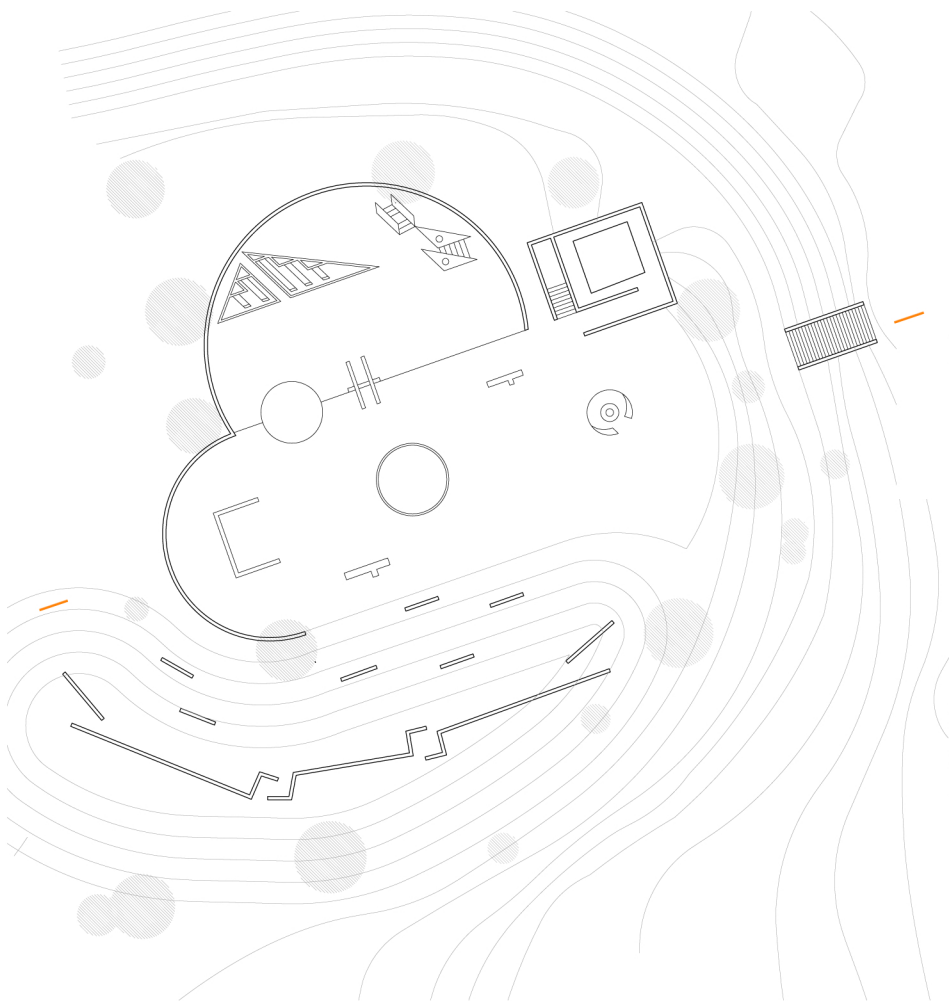
Nombre	PLAYSCAPES, PIEDMONT
Fecha	1976
Fase	03 Plataforma+equipamientos de juego
Emplazamiento	Atlanta, Georgia
Materiales utilizados	Hormigón y piedra
Estado	Construido



En este proyecto, el parque infantil se concibe como una plataforma sobre la que se colocan las esculturas de juego. Esta propuesta supone el tercer paso en la evolución de las zonas de juego, desprendiéndose del tratamiento y esculpido del terreno que se observaban en las dos primeras etapas de sus proyectos.

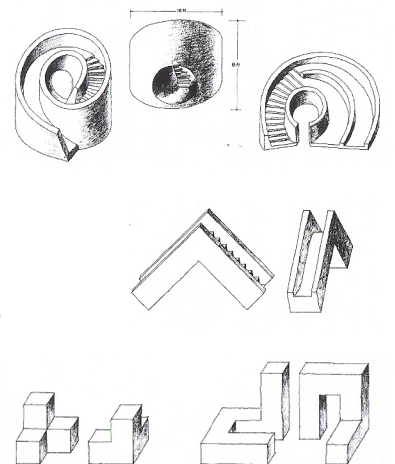
Este parque constituye la consolidación de la idea de espacio escultórico que Noguchi había desarrollado a lo largo de su carrera y que se observa en los patios para la Beinecke Library o en el Lever Brothers. De esta manera el parque infantil fue concebido como un espacio escultórico donde aparecían estas esculturas de juego, que hacían del parque, no algo contemplativo sino recorrido y experimentado, algo que supone una diferencia con las plazas estudiadas.

Además, estas esculturas de juego son todas aquellas que había estado desarrollando durante toda su obra, playscapes, desde que empezó a diseñarlos en 1940 para el parque Ala Moana en Honolulu.



Se han redibujado la planta y sección del parque Piedmont a partir de la documentación y los planos encontrados.

El escalado de estos se ha realizado a través del análisis de las medidas de los equipamientos de juego.



p01 Planta Piedmont Park, 1976  
escala 1:750

p02 Sección Piedmont Park, 1976  
escala 1:750

